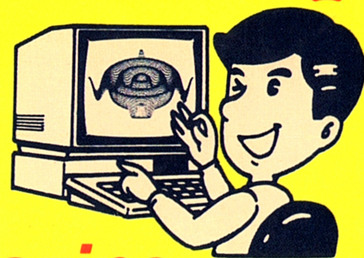
昭和60年4月1日発行(毎月1回1日発行)第4巻第4号昭和57年12月6日第3種郵便物認可昭和59年5月1日国鉄首都特別扱承認雑誌第7517号

April 1985 4

マイコンBASIC Magazine

わかる！動かせる！
プログラムが組める雑誌

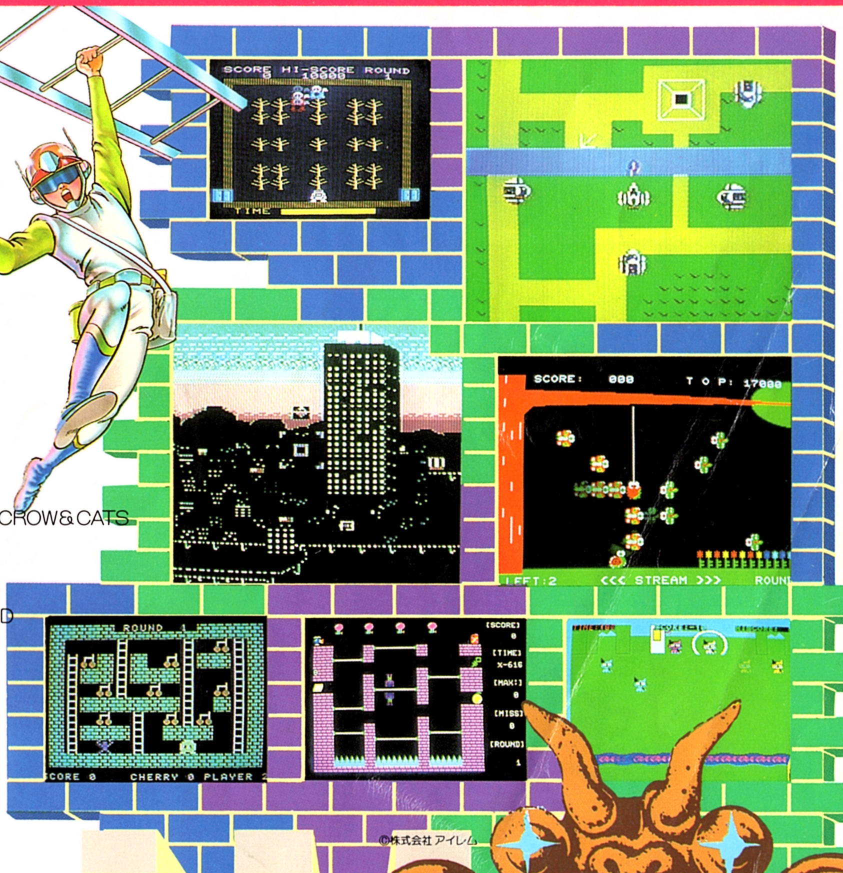


定価 ¥350

51機種のパソコン用ソフト65本一挙掲載

移植マスター大作戦33
プログラミング上達の早道
エラー・メッセージ解読法

実用プログラム・コーナー





スーパーソフトコーナー 特集





Lode Runner
ハンゲリング帝国の逆襲

わかる！動かせる！プログラムが組める雑誌
マイコンBASIC Magazine
4
★51機種65本のソフト掲載
エラー・メッセージ解読法
ロードランナーII大研究



電波新聞社



走りの違いで選ぶ シャープのパソコン、MZ。



QDって、スゴイ！この実感はパソコンに詳しい人ほど強いようです。あの"サンダーフォース"もナント8秒のスピードスタート、イライラ待つ時間に耐えてきたマニアには、このスピードはなんとも魅力に違いありません。もう長いプログラムもコワくない。趣味に遊びに仕事に熱中。これからはダンゼン、QDです。

パーソナルコンピュータ
MZ-1500
標準価格 89,800円

◀写真の14型カラーディスプレイMZ-1D15B標準価格72,000円はオプション。画面はハメコミ合成です。

ゲームも仕事もスピードスタート
クイックディスク(QD)
フロッピーの高速性とカセットの経済性を備えた新しい記憶装置です。プログラムやデータを読み取るスピードは、何とカセットの約30倍(当社2000ボーのデータレコーダ比)、もう気持ちの乗りも違ってきます。

キャラクタづくりも自在、きわだつグラフィック
PCG1000文字
グラフィックはひと味違うクリエイティブ設計。1000文字のPCGまたは320×200ドット8色フルグラフィック+24文字のPCGが使い分けられ、目的に合わせてオリジナルグラフィックが存分に駆使できます。

音楽演奏だってお手のもの
PSG2チャンネル
パソコンをよりクリエイティブに活用するためのサウンド機能として6オクターブ3重和音のPSGを2チャンネル内蔵。6重和音の音楽と2つの効果音が楽しめ、音楽演奏、サウンド効果にグンと厚みを増してきます。



日本語表示、ワープロへの活用も

漢字対応QD-BASIC

漢字対応BASICをはじめ、漢字ROMボード(オプション)、辞書ROMボード(オプション)のサポートなど、ワープロへの対応も考慮しています。

上達に合わせて進化する

64KBオールRAMのクリーン設計

BASIC以外の言語への発展性を秘めた、いわばあなたの上達に合わせて進化するシステム設計です。

■能力をグンとアップさせるRAMファイル(オプション)■MZ-1500がしゃべるパソコンに、ボイスボード(オプション)■「パターンエース」「住所録」「ミュージックエース」「デモエース」など、買ったその日から即使えるソフトをバンドル。

■ステップアップできる3系統のCRT端子■カナはアイウエオ順、機能性に徹した使いやすいキーボード■ジョイスティック端子2個装備■2モードのプリンタインターフェイス装備■汎用インターフェイス1スロット装備〈主なオプション〉●RAMファイルMZ-1R18 標準価格18,000円●ボイスボードMZ-1M08 標準価格10,000円●漢字ROMボードMZ-1R23 標準価格19,800円●辞書ROMボードMZ-1R24 標準価格22,000円●シリアルプリンタMZ-1P14 標準価格54,800円

"ジョイジョイパック"第2弾新登場!!

JOY JOY PACKII
MZ-5A002標準価格16,800円

遊べる、使える、家族ひとりひとりが楽しめる7種類のQDソフトをワンパックで新発売。

1 パンチボール マリオブラザース
幅広い年令層にわたって楽しめるあのマリオが、一段と興奮度を高めてフレッシュアップ。

2 任天堂の **テニス**
ゲームセンターやファミリーコンピュータで人気の高いテニスがMZ-1500で楽しめます。

3 ワープロダイアリー **ペンシル**
家族みんなで活用できる、学習機能付ワープロ＋カレンダー機能。スケジュールも書き込めます。

4 ママ・キーパー
家計簿づくりはもうラクラク。数字を入力するだけで、1ヶ月のトータルもバッチリ。

5 スタディ・メイト
楽しみながら学習できる、堅苦しい勉強ソフトとはひと味違ったいわばパソコン暗記カード。

6 BASICスタディ
いちいちマニュアルを見なくても、画面との対話形式でBASICの基礎学習ができます。

7 パーティーメーカー NEW
誕生パーティをはじめ楽しい集いを効果的に演出してくれるグラフィックソフトです。

好評JOY JOY PACK(MZ-5A001)
標準価格16,800円も発売中!!

①日本語ワープロ「簡々漢」②「マリオブラザーズスペシャル」③「野球狂」④「エンターティナー」⑤「ホームダイアリー」⑥「パーティーメーカー」⑦「BASICスタディ」

「パソコンスクーリング」のお知らせ

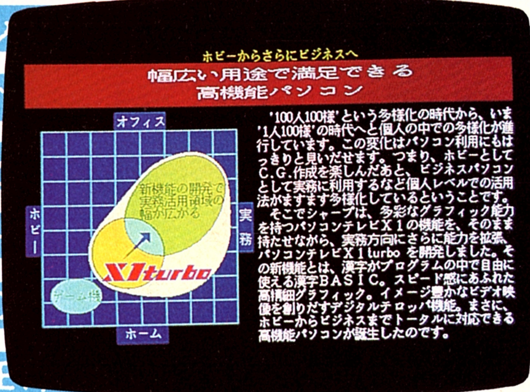
●講習場所:シャープ東京支社パソコン教室☎03(260)1161
●日時:3月14日㈭・3月30日㈯・4月13日㈯ 各PM2:00〜5:00
●定員:各20名(定員になり次第締切ります)●受講料:1,000円

シャープ株式会社 本社 〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号☎(06)621-1221(大代表)●お問い合わせは…本社内国内産機営業本部まで。

資料請求券
MZ-1500
ベーマガ
4係

BASICで文書がつくれる。ターボは

```
180 A$(11)="の新機能とは、漢字がプログラムの中で自由に"
190 A$(12)="使える漢字ＢＡＳＩＣ。スピード感にあふれた"
200 A$(13)="高精細グラフィック。イメージ豊かなビデオ映"
210 A$(14)="像を創りだすデジタ
220 A$(15)="ホビーからビジネス
230 A$(16)="高機能パソコンが誕
240 FORI=0TO16:SYMBOL(304,I*18
250 WINDOW(0,0)-(400,399),(4,0
260 LINE( 24,112)-(280,368),PSE
270 LINE(120, 88)-(184,112),PSET,&H10,BF:LINE(120, 88)-(184,11
280 SYMBOL(119, 92),"オフィス",1,1
290 LINE(  4,208)-( 24,272)                4,208)-( 24,27
300 SYMBOL(  3,210),"                     3,232),"ビ",1,1
310 SYMBOL(  3
320 LINE(120,36                                              39
330 SYMBOL(126,3
340 LINE(280,208)-                                           ,27
350 SYMBOL(280,216),                                         ,1,1
360 FORI=112TO368STEP3
370 FORI= 24TO280STEP32
380 C=2:PALET2,0:FORJ=0T
390 DATA 94,94 ,171,183,
400 DATA 47,47 ,179,229
```



５９年度上期 営業所別販売実績表

SHARP

すべてに高漢度なのです。

ワードプロセッシング

簡単な操作で日本語入力ができる新開発漢字BASICを標準装備。漢字変換はカタカナ、ひらがな、ローマ字のいずれからでもでき、手軽に日本語の文章が作成できます。さらに、新コンセプトの日本語処理機能を内蔵。挿入、削除、文章移動、同一文章(プログラム)をくり返し使用できるコピーなどが自在です。まさにプログラミング感覚でスピーディに文書作成が可能、企画書や報告書などビジネスはもちろん、教育、研究分野の各種レポート、論文などに幅広く活用できます。

高速・高密度グラフィック

なめらかな曲線、緻密な色表現、漢字1000文字表示など、ハイレベルな表現を可能にする640×400ドットフルカラー。ビジネスグラフやチャートの作成、高度なコンピュータグラフィックスなど新しいアート表現も楽しめます。

ビデオ編集

ホームビデオを接続するだけでコンピュータ画像やスーパーインポーズ画像をそのまま録画、新開発SSS*方式デジタルテロッパ内蔵。映像カタログ、ビデオPOPなどビデオテープを新しいメディアとして実務に活かせます。

※セパレートサブキャリアシステムの略

2),PSET,1,B

2),PSET,1,B

1,C,0,PSET

2),PSET,1,B

2),PSET,1,B

1,C,0,PSET

DT0430

新しい実務フィールドへ… ターボな走り

パソコンテレビ



シリーズ

Model 30(ミニフロッピーディスクドライブ、2ドライブ内蔵)
パーソナルコンピュータ+キーボード CZ-852C 標準価格278,000円

Model 20(ミニフロッピーディスクドライブ、1ドライブ内蔵)
パーソナルコンピュータ+キーボード CZ-851C 標準価格248,000円

Model 10(高速電磁メカカセットデータレコーダ内蔵)
パーソナルコンピュータ+キーボード CZ-850C 標準価格168,000円

15型カラーディスプレイテレビ CZ-850D 標準価格129,800円

▶カラーはそれぞれオフィスグレー(E)、ローズレッド(R)の2色があります。

〈X1ターボの主な特長〉■PRINT文やDATA文、REM文、ファイル名などにも直接漢字が書き込め、プログラムの作成、修正、訂正が容易■JIS第1水準漢字ROM標準実装■漢字V-RAM搭載により漢字1000文字を高速表示■高速定義を実現したユーザー定義のキャラクタゼネレータ■高速ペイント機能■新開発黒色スーパーインポーズ機能■最大85Kバイトのユーザーエリア、172Kバイトの大容量RAM■5インチ倍トラックミニフロッピー、8インチフロッピー、10MバイトハードディスクをBASICでサポート■マウス、RS-232Cなど充実したユーザーインターフェイス■専用ディスプレイテレビは世界初、640×400/640×200ドットの自動切換えを実現■ユーザーフレンドリーを追求した多機能薄型キーボード■キー配列を50音順に変換可能

※Model 10では400モードフルカラー表示、デジタルテロッパ、マウス・RS-232Cインターフェイスはオプション。また、RAMは124Kバイト、ユーザーエリアは32Kバイトです。
※画面は説明用に作成し、印刷製版で合成した写真です。ソフトは市販されておりません。

〈主なオプション〉

品名	型名	価格
●増設用ミニフロッピーディスクドライブ(CZ-851C用)	CZ-51F	標準価格 39,800円
●ミニフロッピーディスクセット	CZ-501F	標準価格129,800円
●データレコーダ	CZ-8RL1	標準価格 24,800円
●漢字プリンタ	CZ-8PK2	標準価格134,800円
●ビデオマルチプロセッサ	CZ-8VP1	標準価格 59,800円
●パーソナルテロッパ	CZ-8DT2	標準価格 44,800円



▲写真はModel 30です。



ワードプロセッシング機能、いよいよ充実。
X1turbo用システム・ユーザー辞書新発売。

〈主な特長〉
●X1ターボの標準BASICとの併用により、熟語変換が可能。(収録語数 約30,000語)
●標準BASICの音訓辞書の内容もほとんど含んでいます。
●システム辞書には常用熟語・人名・県名・都市名が登録され、内容の追加・書き換えができるユーティリティも付いています。
●ユーザー辞書には頻繁に使用する語句などを、自分で使い易いように登録しておくことができます。

■2D5"FD版CZ-111SF 標準価格 8,800円

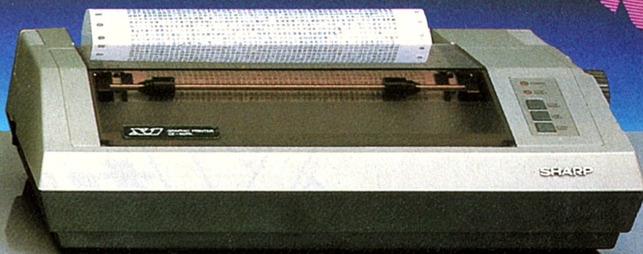
シャープ株式会社 ●お問い合わせは…シャープ㈱電子機器事業本部システム機器営業部 大阪/〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号☎(06)621-1221(大代表)
東京/〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地☎(03)260-1161(大代表)またはシャープエンジニアリング㈱〒114 東京都北区東田端2丁目13番17号☎(03)893-4649へ。

資料請求券 X1シリーズ ベーマガ 4係

X1は、

これがスーパーインポーズだ
コンピュータ画像と実写の映像を自在に合成







漢字OK X1CK

パーソナルコンピュータ CZ-804C 標準価格139,800円
14型カラーディスプレイテレビ(シャドウマスクピッチ0.45mm)
CZ-801D 標準価格99,800円

●X1CKにはローズレッド、メタリックシルバーの2色があります。
●ミニフロッピーディスクドライブCZ-801FS及び漢字プリンタCZ-80PKSはオプションです。
※画面はハメコミ合成です。

"体験X1"フレッシュフェア 2/21(木)〜4/20(土)

周辺機器やソフト情報を中心にX1シリーズの楽しい実演講習を開催いたします。ぜひ店頭で見て、触ってX1シリーズの世界を体験して下さい。

たしかな技術で世界をむすぶ
NEC

うちのパ 7時半『オハヨー』テレビにな

いつでもテレビになるパソコン。つまり楽しみ方まで新しい。

テレビとパソコンをいっしょにしてしまうと、これはもう、あまりにも楽しい。スーパーインポーズ機能や番組自動予約機能などパソコンのマルチな機能がテレビの楽しさを倍増して、これまでテレビにもパソコンにもできなかったことが山ほどできるのです。テレビパソコン・ミスターPC。これはつまり、先進技術が実はちょっと信じられないほど楽しいという、これからの常識のすばらしい好例なのです。

- テレビとパソコンを遠くから自在にコントロールできるユニークな赤外線方式ワイヤレスキーボード。
- テレビの映像とパソコンの画面を自由に重ねられるスーパーインポーズ機能を標準で内蔵。
- ビデオのタイトルやテロップ作成が簡単にできる便利なビデオテロッパーソフトを添付。
- 7つまでの好きなテレビ番組を、放映時間がくると自動的に選局してくれる番組予約機能。
- 本格派熟語変換の日本語ワープロソフト添付。
- カラフルで美しい15色カラーグラフィック機能。
- 自然な楽器音・効果音などが楽しめるFM音源つき6重和音8オクターブサウンド。
- 2オクターブの音階つき音声合成機能。
- 1024字までの実用漢字ROM内蔵。
- 大容量320Kバイト／ドライブの3.5インチディスクを1ドライブ実装。
- PC-6000シリーズ・PC-6600シリーズの資産を豊かに受け継ぐ豊富なソフトウェア群。

ソフトウェア名	会 社 名	3.5FD(円)	テープ(円)
大脱走	㈱キャリーラボ	——	4,200
飛車		——	4,200
ハーリィFOX		——	4,200
チョップリフター	㈱システムソフト	6,800	——
ロードランナー		6,800	4,800
エフォーム		5,000	3,500
サンダーボール	㈱アスキー	5,800	——
ベアーズ＆ローターズ		5,800	——
ドイツアフリカ装甲軍団		5,800	——
ベストナインプロ野球※		5,800	——
信長の野望	㈱光栄	6,800	4,500
ペナントレース		6,800	4,500

ソフトウェア名	会 社 名	3.5FD(円)	テープ(円)
エキサイト四人マージャン	㈱テクノソフト	6,800	4,000
プラズマライン		6,900	4,800
フラッピーP-2	㈱デービーソフト	6,800	——
ヴォルガード ※		6,800	4,500
(続)黄金の墓	ストラットフォードコンピューター㈱	6,200	4,800
フルーツパニック	㈱ポニー	——	4,800
リザート	クリスタルソフト㈱	——	4,800
頭脳4989	㈱エニックス	——	4,800
ニューファンファン		——	3,800
バブル大作戦		——	3,600
ポートピア連続殺人事件		——	3,600
まんてんくん(全3巻)※	㈱ランドコンピュータ	6,800	——



好 評 発 売 中
NECパーソナルコンピュータPC-6000シリーズ
PC-6001mkIISR（マーク）
本体標準価格 89,800円

NECパソコンジョイフルフェア 入場無料

(東京)3/27(水)28(木) 午前10時〜午後5時
●会場：流通センター(平和島)

(大阪)4/3(水)4(木) 午前10時〜午後5時(4/4は午後3時まで)
●会場：国際見本市会館(堺筋本町)

コンピュータ アンド コミュニケーション

ソコンは になると と言って ってしまう。

先進のワイヤレスキーボード&テレビパソコン、ミスターPC。好評発売中

ワインレッド▼

ブラックメタリック◀







パーソナルコンピュータ(本体・キーボード) PC-6601SR 標準価格155,000円
ディスプレイテレビ PC-TV151 標準価格 94,800円

機能仕様 ●CPU/μPD780C-1(Z80コンパチブル)サブCPU×3●ROM/144バイト(BASIC32Kバイト×2漢字ROM32Kバイト他)●RAM/65Kバイト(含FDバッファRAMIKバイト)●マイクロフロッピィディスク/320Kバイト/ドライブ1ドライブ標準実装●キーボード/赤外線方式ワイヤレスリモコン(ケーブル接続可)●表示能力/最大80文字×25行、15色●表示文字/456種+漢字1024文字●グラフィック機能/640×200ドット(15色中4色)、320×200ドット(15色)他●音楽機能/FM音源8オクターブ3重和音+PSG8オクターブ3重和音●音声合成機能内蔵(音階付)●スーパーインポーズ機能内蔵●リアルタイマー内蔵(バッテリーバックアップ)●寸法:本体360(W)×345(D)×90(H)、キーボード330(W)×195(D)×32(H)、テレビ360(W)×400(D)×337(H)

ソフトウェア名	会社名	3.5FD(円)	テープ(円)
簡易言語HuCAL	㈱ハドソン	19,800	——
ジャン狂		6,800	——
野球狂		6,800	——
動物村の計算オリンピック	㈱数研塾	——	3,900
オモシロ博士シリーズ(全3巻)		——	各3,900
数学TEACHERシリーズ(30巻)	パル学習塾	——	各3,000
英語TEACHERシリーズ(30巻)		——	各3,000
テラ4001	㈱ティーアンドイーソフト	6,800	4,800
3-Dゴルフシミュレーション		6,800	4,000
ゴルフアイランド		6,900	——
バックギャモン		7,900	——
タイニーゼビウスII ※	電波新聞	5,800	3,500

ソフトウェア名	会社名	3.5FD(円)	テープ(円)
KNJ-60/66SR漢字BASIC	システムイン鹿児島	12,800	——
顧客管理「まいど」		12,800	——
倉庫番II ※	㈲シンキングラビット	6,800	4,300
ユーカラDB(データベース)※	㈱東海クリエイト	(仮20,000)	——
マイ英語レッスン	㈱データポップ	19,800	——
シルクロード横断クイズ		9,000	——
シルクロード横断ゲーム		9,000	——
TARBO PASCAL(CP/Mベース)	㈱M・S・A	29,800	——
Peach Calc		29,800	——
Mr.PCテクニカルコレクション	秀和システムトレーディング	〈書籍〉	1,900
P6おもしろブックス1 かんたんBASIC講座	エーアイソフト	〈書籍〉	680

※は近日発売予定



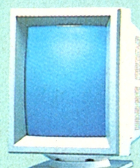
高性能はヒトをやさしくする。
NECのパソコンファミリー



PC-2000シリーズ/PC-6000シリーズ PC-6001mkII/PC-6000シリーズ PC-6001mkIISR/PC-6600シリーズ PC-6601
PC-6600シリーズ PC-6601SR/PC-8000シリーズ PC-8001mkIISR/PC-8200シリーズ/PC-8800シリーズ PC-8801mkIISR
PC-100シリーズ/PC-9800シリーズ PC-9801E/PC-9800シリーズ PC-9801F/PC-9800シリーズ PC-9801M/N5200 モデル05mkII

日本電気グループ NECパソコンインフォメーションセンター 〒108 東京都港区三田三丁目14-10(明治生命三田ビル)☎(03)452-8000 ※電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。

それぞれの頭脳(パソコン)に、



❷14型高解像度カラーディスプレイPC-KD651
標準価格………198,000円



❸14型高解像度カラーディスプレイPC-KD351
標準価格…………99,800円



❹14型カラーディスプレイPC-60M43
標準価格……… 65,800円



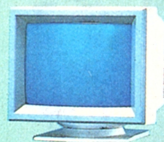
❺12型高解像度カラーディスプレイPC-KD301
標準価格……… 89,800円



❻12型カラーディスプレイPC-KD201
標準価格……… 59,800円



❼12型カラーディスプレイPC-6042K
標準価格……… 56,800円



❽14型高解像度モノクロディスプレイ PC-MD651
標準価格……… 59,800円



❾14型カラーディスプレイPC-KD251
標準価格…………………… 67,800円



❶14型カラーディスプレイPC-KD851 新発売
標準価格…………… 158,000円

優れた頭脳には、それにふさわしい顔があります。

コレと思うパソコンを選んだら、

ピッタリくるディスプレイを選びましょう。

型式	サイズ	ブラウン管色	表示文字例			入力信号方式	ドットピッチ	適応機種									☆は高解像度
			文字数	文字×行	ドット			PC-100	PC-9801E,F,M	PC-8801mkII	PC-8801mkII SR	PC-8001mkII / 8001mkII SR	PC-6601SR	PC-6001mkII SR	PC-6601	PC-6001mkII	
①PC-KD851	14	カラー	2000 (最大4050)	80×25	5×7	アナログ/デジタル RGB	0.31		◎	◎	○						☆
②PC-KD651	14	カラー	2880	横置90×32 縦置64×45	8×16	アナグロ RGB	0.31	○									☆
③PC-KD351	14	カラー	2000	80×25	5×7	RGB	0.39		○1.2	○1		○	○	○	○	○	
④PC-60M43	14	カラー	800	40×20	7×9	RGB	0.7		△1,2	△1		△	●	●	●	●	
⑤PC-KD301	12	カラー	2000	80×25	5×7	RGB	0.36		○1.2	○1		○	○	○	○	○	
⑥PC-KD201	12	カラー	800	40×20	7×9	RGB	0.63		△1.2	△1		△	●	●	●	●	
⑦PC-6042K	12	カラー	800	40×20	7×9	コンポジット	0.63						○	○	○	○	
⑧PC-MD651	14	モノクロ	2880	横置90×32 縦置64×45	8×16	輝度・同期セパレート	–	○									☆
⑨PC-KD251	14	カラー	2000	80×25	5×7	RGB	0.48		○1.2	○1		○	○	○	○	○	
⑩PC-KD551K	14	カラー	2000 (最大4050)	80×25	5×7	RGB	0.39		○	○	◑						☆

(注1)△印は別売ケーブルPC-8091Kが必要です。(注2)●印は15色表示が可能です。(注3)◑印は8色表示。(注4)■印は漢字第2水準の場合、文字が見えにくくなる場合があります。
(注5)◎は映像信号入力はデジタル方式で8色表示となります。 1.…縦200ライン表示です。2.…Text画面での漢字の取扱いはできません。



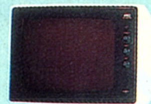
それぞれの顔(ディスプレイ)。

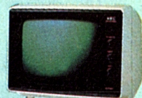

⑪14型高解像度カラーディスプレイPC-8853N
標準価格……168,000円

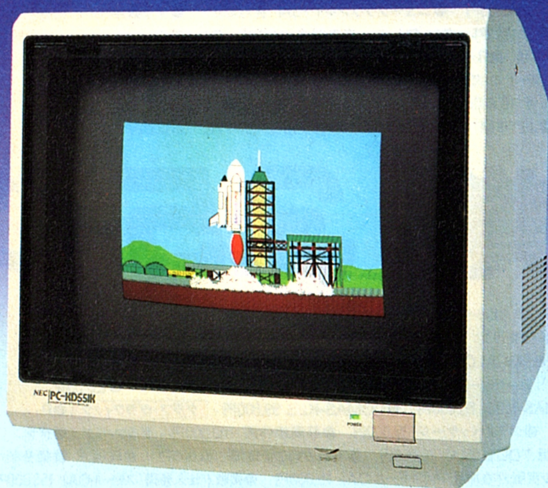

⑫14型高解像度モノクロディスプレイPC-8851
標準価格………58,800円


⑬12型高解像度モノクロディスプレイPC-8841
標準価格………44,800円


⑭12型グリーンディスプレイPC-8050N
標準価格………29,800円


⑮12型アンバーイエローディスプレイ PC-8047
標準価格………46,800円


⑯9型グリーンディスプレイPC-8046
標準価格………35,800円


⑩14型高解像度カラーディスプレイPC-KD551K
標準価格……………………………99,800円 新発売


⑰12型グリーンディスプレイPC-6041
標準価格………36,800円


⑱14型カラーディスプレイPC-KD552
標準価格……112,000円

NECでは、すべての人が自分に合った機種を見つけられるように、
パソコン、ディスプレイとも豊富なラインナップを用意しています。
あなたに合った、最適の組み合わせを見つけてください。


⑲14型カラーディスプレイPC-KD252
標準価格……………………67,800円 新発売


新発売
⑳15型ディスプレイテレビPC-TV151
標準価格………94,800円
(ブラックメタリック・ワインレッドの2色があります。)

型式	サイズ	ブラウン管色	表示文字例			入力信号方式	ドットピッチ	適応機種									☆は高解像度
			文字数	文字×行	ドット			PC-100	PC-9801E,F,M	PC-8801mkII	PC-8801mkII SR	PC-8001mkII 8001mkII SR	PC-6601SR	PC-6001mkII SR	PC-6601	PC-6001mkII	
⑪PC-8853N	14	カラー	2000(最大4050)	80×25	5×7	RGB	0.31		○	○	◑						☆
⑫PC-8851	14	モノクロ	2000(最大4050)	80×25	5×7	コンポジット	−		○	○	○						☆
⑬PC-8841	12	モノクロ	2000(最大4050)	80×25	5×7	コンポジット	−		○	○	○						☆
⑭PC-8050N	12	グリーン	2000	80×25	5×7	コンポジット	−		○1,2	○1		○	○	○	○	○	
⑮PC-8047	12	アンバーイエロー	2000	80×25	5×7	コンポジット	−		○1.2	○1		○	○	○	○	○	
⑯PC-8046	9	グリーン	2000	80×25	5×7	コンポジット	−		○1.2	○1		○	○	○	○	○	
⑰PC-6041	12	グリーン	2000	80×25	5×7	コンポジット	−		○1.2	○1		○	○	○	○	○	
⑱PC-KD552	14	カラー	2000(最大4050)	80×25	5×7	RGB	0.43		■	○	◑						
⑲PC-KD252	14	カラー	2000	80×25	7×7	RGB	0.50		△	△		△	●	●	●	●	
⑳PC-TV151	15	カラー	2000	80×25	7×7	RGB	0.49		△	△		△	●	●	●	●	

新しいパソコンライフを鮮明に映し出すNECのディスプレイ群。

こんなに、いっぱい、FM-77の、3.5インチソフト。

ゲーム ●ドア・ドア 5,400円 ●ハイスクール・アドベンチャー 5,600円 ●地獄の練習問題 6,800円 ●ザ・ハームス 11,000円 ●ザ・ナイト オブ ワンダーランド 11,000円 ●アビス 9,800円 ●リキャプチャー 9,800円 ●トップマネージメント 16,800円 ●信長の野望 6,800円 ●団地妻の誘惑 6,800円 ●ナイトライフ 7,800円 ●ペナントレース 6,800円 ●ダンジョン 7,800円 ●ルイン 発売予定 ●コリドール 6,800円 ●ザ・コックピット 5,800円 ●エー・イー 6,800円 ●マイナー2049 6,800円 ●バグ・アタック 6,800円 ●ミスター・ロボット 6,800円 ●ハイスト 発売予定 ●クライシスマウンテン 6,800円 ●ブルース・リー 6,800円 ●バルダダッシュ 6,800円 ●アズテック 6,800円 ●ハイライズ 6,800円 ●スワッシュバックラー 6,800円 ●プロフェッショナル麻雀 6,800円 ●クランストンマナー 12,800円 ●ユリシーズ 12,800円 ●ブラックプールの剣 9,800円 ●トランシルバニア 9,800円 ●ウィザード&プリンセス 12,300円 ●アドベンチャーランド 8,800円 ●ミッションインポシブル 8,800円 ●コスモトラベラー 4,800円 ●ギャラベーター・スーパートランポリン 4,800円 ●Mr.HEADING 4,800円 ●Lode Runner 5,800円 ●CHOPLIFTER 5,800円 ●ヴォルガード 6,800円 ●フラッピー 6,800円 ●3Dゴルフシュミレーションスーパーバージョン 6,800円 ●スターアーサー伝説I惑星メフィウス 6,800円 ●スターアーサー伝説II暗黒星雲 6,800円 ●スターアーサー伝説IIIテラ4001 6,800円 ●サンダー・フォースコンストラクション 6,900円 ●プラズマライン 6,900円 ●パックマン 5,800円 ●ラリーX 5,800円 ●ゼビウス(ジョイスティック付) 9,300円 ●ディグダグ 発売予定 ●マイロリータ 5,800円 ●女子大生プライベート 6,200円 ●異次元からの脱出 5,800円 ●スーパーホロスコープ漢字版 7,800円 ●デーモンズリング 8,700円 ●ドラゴンスレイヤー 7,200円 ●サラダの国のトマト姫 6,800円 ●新竹取物語 9,800円 ●アーケード・オリンピックス 6,800円 ●アレンジャーII 5,800円 ●名棋士 5,800円 ●ミラージュ 5,800円 ●ファニーマウス 5,800円 ●ペンギーランドII 6,800円 ●ゴルゴ13 狼の巣 4,800円 ●スーパータロット 9,800円 ●ドリームランド 6,500円 **学習** ●FM-若葉塾シリーズ中1～3英単語学習 各6,800円 ●FM-若葉塾シリーズ受験用英単語学習 7,800円 ●FM-若葉塾シリーズ中1～3英文法学習 各6,800円 ●FM-若葉塾シリーズ受験用英文法学習 7,800円 ●FM-若葉塾シリーズ中1～3英語重要文型 各6,800円 ●FM-若葉塾シリーズ受験用英語重要文型 7,800円 ●国語算数学習1年生 13,800円 ●国語算数学習2年生 14,800円 ●国語算数学習3年生 15,800円 ●国語算数学習4～6年生 各16,800円 ●中学数学1～3年生 各18,000円 ●簿記学習理論編 7,400円 ●簿記学習問題編 7,400円 ●0からの完全BASICマスター 35,000円 ●電訳パソコン英語編 9,800円 ●おもしろタイプ英文カナ編 6,000円 ●ニューホライズン中1～3用マイ英語レッスン 各7,000円 ●ニュープリンス中1～3用マイ英語レッスン 各7,000円 ●ニュークラウン中1～3用 各7,000円 ●マイ数学レッスン 数I-1 正の数・負の数 8,800円 ●マイ数学レッスン 数I-2 文字式の計算 8,800円 ●マイ数学レッスン 数I-3 一次方程式 8,800円 ●マイ数学レッスン 数II-1 式の計算 8,800円 ●マイ数学レッスン 数II-2 連立方程式 8,800円 ●マイ数学レッスン 数II-3 不等式 8,800円 ●マイ数学レッスン 数III-1 多項式の計算 8,800円 ●マイ数学レッスン 数III-2 平方根の計算 8,800円 ●マイ数学レッスン 数III-3 二次方程式 8,800円 ●パソコン算数博士たしざん・ひきざん 7,000円 ●パソコン算数博士かけざん・わりざん 7,000円 ●マイ仏語レッスン発音練習テープ付 16,800円 ●まんてんくん 発売予定 **教育管理** ●SCHOOL/UP 29,800円 ●E・E・S NO.2 14,800円 **ワードプロセッサ** **日本語ワードプロセッサ** ●JET-FMプラス 26,800円 ●COMAS-WP77E 38,000円

ディスク大賞。3.5イン

●COMAS-WP77G 55,000円 ●PN-101 28,000円 ●Sura Sura 20,000円 ●FM-JWP/77 400ラインセットに添付 **英文ワードプロセッサ** ●イージーライター・スーパー Ver.II 20,000円 ●Text Processer 25,500円 **簡易言語・データベース** ●PN-401 発売予定 ●FMT 16,000円 ●FMCALC 48,000円 ●FMCALCワークシート1 9,800円 ●FMCALCワークシート2 9,800円 ●FMCALCワークシート3 9,800円 ●ワークシートセット 25,000円 ●CALCパック 68,000円 ●NEW-VIP Excellent 19,800円 **データベース** ●英文文献検索「イージーアクセス」 25,000円 ●Letter Bank 33,000円 ●COMAS-K2E 55,000円 ●COMAS-K2G 85,000円 ●COMAS-K2S 99,800円 **グラフ・グラフィック** ●PN-301 30,000円 ●SUPER PPG：ピカソ 13,000円 ●グラフパッケージ 35,000円 ●等高線作画 100,000円 **グラフィック** ●グラフィックペン 40,000円 ●TRACE 36,000円 ●実戦!!QC管理(A) 20,000円 ●実戦!!QC管理(B) 20,000円 ●実戦!! 株価分析 15,000円 ●パターンエディター 7,000円 **業務** ●実戦!!在庫管理(スモールOA) 15,000円 ●実戦!!仕入管理(スモールOA) 155,000円 ●実戦!!販売管理(スモールOA) 15,000円 ●実戦!!顧客管理(自動車整備業) 50,000円 ●実戦!!顧客管理(一般販売店用) 50,000円 ●実戦!!顧客管理(電気店用) 50,000円 ●独占!!情報管理 15,000円 ●商売繁盛 29,800円 ●FM-ZAIMU/II 180,000円 ●FM-BANK 発売予定 ●出納くん 10,000円 ●財務会計2.4 68,000円 ●ワープロ付手紙例文集 29,800円 ●39シリーズ給与計算 39,000円 ●39シリーズ売上管理 39,000円 ●39シリーズ仕入管理 39,000円 ●39シリーズ在庫管理 39,000円 ●39シリーズ請求書発行 39,000円 ●39シリーズ顧客管理 39,000円 ●スーパー漢字住所録 16,500円 ●漢方処方データファイル 18,000円 ●注射剤配合変化検索システム(pH版) 18,000円 ●上場企業基本データファイル(1部) 28,000円 ●上場企業基本データファイル(2部) 18,000円 **統計・技術計算** ●三次元座標基本ルーチン 45,000円 ●多変量解析プログラム 80,000円 ●統計解析プログラム 50,000円 ●はじめての人のための土木技術計算 22,500円 ●LAパック1 100,000円 **ユーティリティ** ●Super Disk Editor 18,000円 ●ディスクフレンド 9,800円 ●OS-9 Utilities-1 12,000円 ●OS-9 Filters-1 12,000円 ●文字列検索変更プログラム 8,000円 ●プログラマーズ"パル" 18,000円 ●BASICジェネレータ 18,000円 ●ファイル入門 18,000円 ●CP・You-FMD/3 Ver.1.00(インタフェース付) 27,500円 ●マルチスクリーンモニタ 12,000円 ●ユーティリティ 37,500円 ●FM-SE 28,000円 ●Dyna Star 75,000円 ●Dyna Form 75,000円 ●Debugpack 25,500円 ●Dyna Spell 67,500円 ●Sort/Merge Package 37,500円 ●TERM 28,000円 ●6809 Dis Assembler 30,000円 ●Support Pac-77 30,000円 ●Relocating Assembler & Linking Loader 75,000円 ●Text Processer 37,500円 ●6800 Cross Assembler 48,000円 ●68000 Dis Assembler 50,000円 ●Diagnostics Package 37,500円 ●68000 Cross Assembler 125,000円 ●6800 Dis Assembler 18,000円 ●Introl-C Generic Loader 75,000円 ●コンビニエンスDOS7 9,800円 ●なんでもかんでもユーティリティ 9,800円 ●スーパーT-DOS77 6,900円 ●NEW DOG TURBO V3.5 10,000円 ●ミュージアム1 8,800円 ●FAパック1 100,000円 **言語** ●日本語FLEX 63,000円 ●FLEX DOS 48,000円 ●Dflex 68,000円 ●Introl-C V.1.5 237,500円 ●A/BASIC Compiler 37,500円 ●BASIC 37,500円 ●Extended BASIC 50,000円 ●Standard Precompiler 25,000円 ●Extended Precompiler 25,000円 ●PASCAL 100,000円 ●Micro-C 50,000円 ●Introl-Cソースプログラム 200,000円 ●Introl-C MACRO Assembler 125,000円 ●F-BASIC V3.5 400ラインセットに添付 ●CP/M-80 V2.2 L2.0 Z80カードに添付 ●FM-Logo FM-77本体に添付 ●OS-9 Level 1 48,000円 ●OS-9 Level 2 58,000円 **通信** ●TSS 18,000円 ●FM-COM 32,000円 ●Teletalk 18,000円 ●FTR 18,000円 ●JNET-80/80A 150,000円 ●BTAM-80 188,000円 ●RJE-80 140,000円 ●JHOST-80 800,000円 ●B*Net-JCA 発売予定



以上のソフトは、FM-77用に、ソフトハウス各社から発売されているものです。(順不同)

富士通

マイコンスカイラブ：パソコンFMシリーズのコンサルタントとしてご活用ください。
●東京・丸の内(03)215-2392 ●東京・秋葉原(03)251-1448 ●札幌〈時計台ビル〉(011)222-5476〈丸井今井〉(011)241-4185 ●仙台(0222)66-8711
●名古屋〈第2アメ横ビル〉(052)251-7231 ●大阪(06)344-7628 341-0486 ●広島(082)247-3949 ●福岡〈開設準備室〉(092)471-7203

品質を大切にする〈技術の日立〉

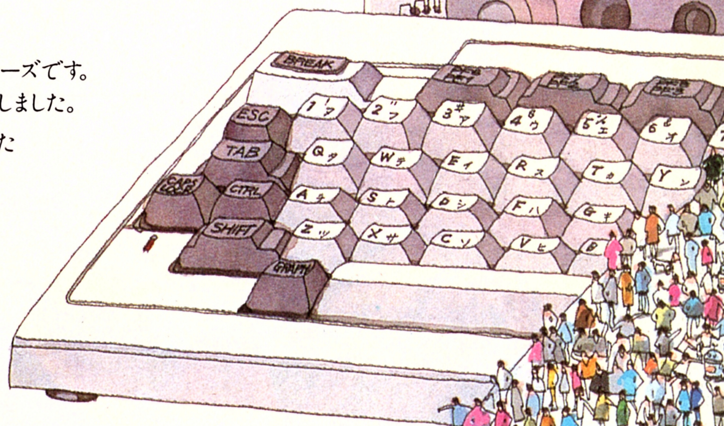


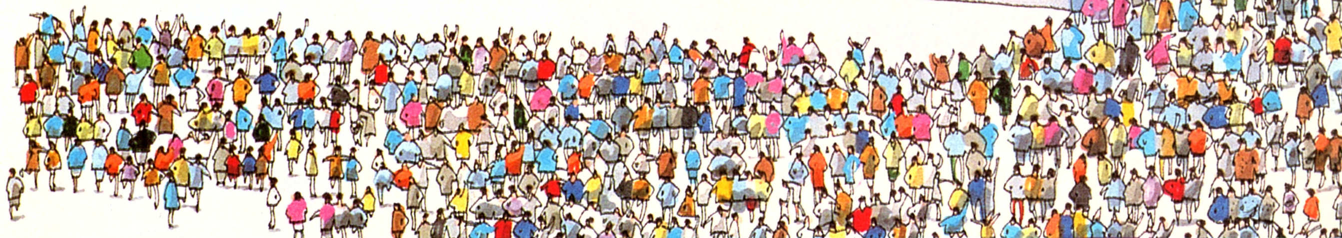
広大なビット空間の〈S1〉それは,1Mバイト時代の一大モニュメントだ。



〈S1〉に,1Mバイトのディスクが載った。モデル30,モデル40——新発売!

独得のシステムアーキテクチャーで1Mバイト時代をリードした〈S1〉。
メモリエリア1Mバイトを確保し,ハイスペックマシンならではの多様性を具現化した〈S1〉。
しかも,ハイコストパフォーマンスを見事に実現したのです。
この〈S1〉シリーズに,新たに,1Mバイト/Dの高密度ミニフロッピーディスクを搭載したモデル30(1基搭載)とモデル40(2基搭載)が加わりました。
多様化するパソコンホビー,そしてパーソナルビジネス処理に……。
大量データ,大形プログラムに余裕を持って対処する〈S1〉シリーズです。
また,〈S1〉専用ワークツールの《ビジネスパック》も併せて発売しました。
ビジネス処理に必要なメモリ(拡張RAM)とソフトウェアをパックにしたこの《ビジネスパック》により,
〈S1〉は,日本語ワープロやマトリックス表管理の日本語表示ビジネスシステムになります。





モデル40

1Mバイト/Dミニフロッピーディスクを2基搭載し,漢字ROMも内蔵のビジネスライクなシステムです。別売の《ビジネスパック》を使用すれば,日本語表示ビジネスシステムとなります。



本体(MB-S1/40)
…………………¥298,000

モデル30

1Mバイトミニフロッピーディスク1基搭載。ビデオスーパーインポーズプレイなど,トップホビーにはうれしいコストパフォーマンスの高いシステムです。



本体(MB-S1/30)
…………………¥198,000

トップホビーからパーソナルビジネスまで。

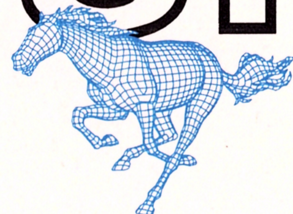
HUMANICATION

※上記写真中のカラーディスプレイ(C14-2190AとC12-2120)やパソコン対応カラーテレビ(C15-S01)とマウス(MP-3710)は別売です。



日立パーソナルコンピュータ

S1



モデル20

漢字ROM内蔵，日本語ワープロソフト付きのパーソナル漢字システムです。



本体（MB-S1/20）
…………………￥178,000

モデル10

入門から，グラフィックプレイやホビーに…。ハイスペックマシンへの登龍門としての基本システムです。



本体（MB-S1/10）
…………￥128,000

〈S1〉シリーズ堂々のラインアップです。

●カタログをご請求の方は，資料請求券をハガキに貼り住所・氏名・年齢をご記入の上，〒105 東京都港区西新橋2-35-6 第三松井ビル 日立家電販売株式会社・宣伝部パソコン係まで。

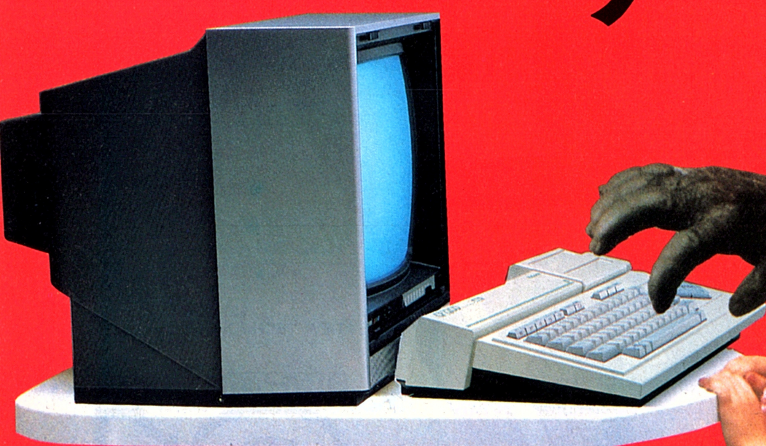
―生活と技術をむすぶ―

日立家電販売株式会社

〒105東京都港区西新橋2-15-12(日立愛宕別館)TEL(03)502-2111

資料請求券
S1-B3

これぞ、
やすやす
パソコン。



National

－技術でひらく 世界の繁栄－

使いやすい、買いやすいの、キングコングです。

パソコンは、もう日用品。毎日のことだから、みんながうれしいことを考えました。RF・ビデオ出力を内蔵。RAMは16KB。拡張性の高いダブルスロット。プリンタインターフェイス内蔵。ボディは写真のアイボリーホワイトの他、ブラック、ワインレッドの選べる3色。そして、何よりうれしい43,800円。

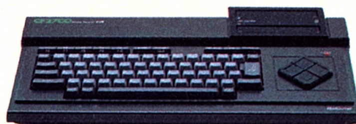
●豊富なソフトと周辺機器で、キングコングワールドは、ますます広がっていきます。学習にゲームにホームビジネスに。漢字ワープロとして使ったり、グラフィックに挑戦したり。CF-3000なら、ビデオ編集だって楽しめます。

RAM16KB CF-1200 標準価格43,800円 (新発売)

▶付属品＝音声ケーブル、映像ケーブル、RFケーブル、グラフィック記号シール、取扱説明書▶色：―Kブラック、―Wアイボリーホワイト、―Fワインレッド▶写真のカラーテレビTH14-N29G 標準価格78,000円。



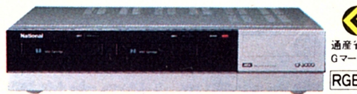
アイボリーホワイト



通産省選定 Gマーク商品

RAM32KB CF-2700 標準価格59,800円

▶付属品＝音声ケーブル、映像ケーブル、RFケーブル、グラフィック記号シール、取扱説明書



通産省選定 Gマーク商品

RGB対応

RAM64KB CF-3000 標準価格79,800円

▶付属品＝音声ケーブル、映像ケーブル、RFケーブル、取扱説明書、BASIC説明書、グラフィック記号シール▶RGB機能を楽しむために、RGB21ピンのテレビの場合はRGBマルチケーブル（別売 CF-2507 標準価格6,000円）が必要です。



3/1→4/30キングコングと周辺機器・ソフトを合計5万円以上お求めの方に抽選でプレゼント。詳しくは取り扱い店で。

●ナショナルクレジットもご利用ください。●お問い合わせ、カタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業をお書きの上、〒571 大阪府門真市大字門真1006番地 松下電器産業㈱情報機器部MBM係まで。

松下電器

ナショナル MSX パーソナルコンピュータ

キングコング™*

TOSHIBA

システムでひろがるね。



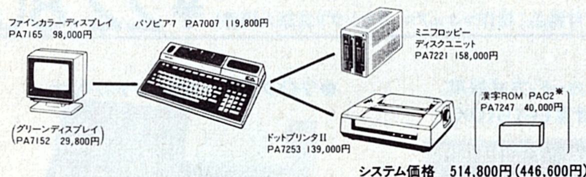


岡田有希子

学習にも、ビジネスにも、自由なシステムが組めるパソピア7。

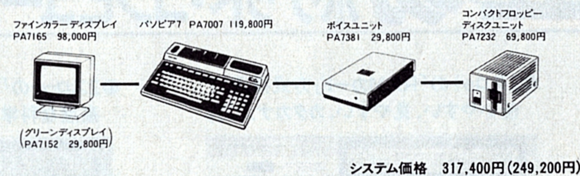
ずらりとそろった周辺機器。パソピア7を核に、さぁ、どんなコンピュータワールドが拡がるのか。思うままにシステムを組む。学習に、ゲームに、オリジナルプログラム作成に、ますます創造力を刺激するパソピア7。もちろんビジネスにも即対応。汎用簡易言語や日本語ワープロとしてだけでなく、CP/Mにより、高級言語や、さらに豊富なソフトウエアの活用も可能。拡張性でも差をつけたパソピア7。個性の数だけシステムが組める。

SYSTEM 1 OA・ビジネス用途として、CP/Mも使える



システム価格 514,800円(446,600円)

SYSTEM 2 音声合成を楽しむなら



システム価格 317,400円(249,200円)

●( )内のシステム価格は、グリーンディスプレイとの組合わせの場合です。●※印の商品は、システム価格に含まれません。●日本語ワープロを使用する場合、漢字ROM PAC2が必要です。

PASOPIAシリーズ
- ●パソピア1600
- ●パソピア16
- ●パソピア7
- ●パソピアミニ
- ●パソピアIQ

パソピアのお問い合わせ・ご相談はPASOPIAインフォメーションセンター(03)457-2951

SOUND & GRAPHICS 東芝パーソナルコンピュータ

使い方360度 PASOPIA7

●資料ご請求は、資料請求券を貼り、住所・氏名・年令・職業を明記し、〒105東京都港区芝浦1-1-1㈱東芝 OA機器事業部(03)457-2951までお申し込みください。●パソピアを実際にお試しになりたい方は、お近くの東芝パソコンサロン札幌(011)221-5023/仙台(0222)67-5018/大宮(0486)51-1100/秋葉原(03)255-0901/銀座(03)574-0941/渋谷(03)499-5571/名古屋(052)202-1048/大阪(06)344-0765/広島(082)249-6762/福岡(092)481-0522/パソピア富山(0764)91-2877まで、どうぞ。

資料請求券
PASOPIA7
マイコンBASIC

先端技術をくらしの中に…E&E(エネルギーとエレクトロニクス)の東芝

全知全能

CASIO



■独立関数キーで使える、充実の65関数
あらゆる分野の科学技術計算に応える、豊富な65関数を内蔵。しかも独立関数キーですから操作性も抜群。10進↔16進や直線回帰などプロフェッショナルの高度な要求にも、幅広くお応えします。

■ワイドで見やすい、24桁大型表示
長い数式やプログラムもラクラク入力。計算結果も一目でわかります。データ入力にも、ゲームにも、うれしいワイド表示です。

■持ち運びに便利。ハードタイプのコンパクト設計
液晶表示部と関数キー部を分離したコンパクト設計ですので、使う時は大きく、使い終われば小さくたためます。しかも、ハードタイプのボディで内部をしっかりガード。

■繰り返し計算に威力、数式記憶機能
複雑な関数計算も、数式をあらかじめ記憶(最大62文字)させておけば、変数の値を入力するだけで答が求められます。プログラミングなしで使える便利な機能です。

■幅広い応用が可能、強力BASIC言語
関数機能、データバンク機能とリンクするパワフルなBASIC言語搭載。RAMも4KBと必要十分。便利な10分割プログラムで、複数のプログラムも同時に記憶します。

■多種多様に使える、データバンク機能
公式や定数、規格値、さらに電話番号やスケジュールなど、文字や数字を記憶します。必要な時にすぐに情報が呼び出せる使い方多彩の機能です。

■仮想コンピュータCOMP-Xをシミュレート、アセンブラ(CAP-X準拠)機能
情報処理技術者試験に出題されるCAP-Xを想定して作られたアセンブラ機能を内蔵。仮想コンピュータCOMP-Xを実際にシミュレートすることができる画期的な機能。国家試験突破に威力を発揮します。

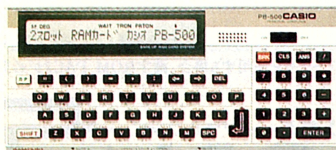
●大きさ〈開いて〉幅142、奥行142、厚さ9㎜、〈閉じて〉幅142、奥行71、厚さ18㎜●重さ157g(電池込み)

便利さ広がるオプション群
●ミニキャラクタープリンタFP-12S ¥16,500 ●カセットインタフェイスFA-5 ¥4,500
●プリンタケーブルSB-2 ¥3,500

登場 スーパーポケット・コンピュータ FX-780P 新発売 ¥22,800

(付属品：操作マニュアル、アセンブリ言語入門書)

●2スロットの「RAMカード」方式採用。使いやすい、見やすい、カタカナ入力。



PB-500 ¥24,800

●2スロットの「RAMカード」方式採用。高度な科学技術計算もらくらくOK。



ワンキー関数 **FX-750P** ¥24,800

●ワイドグラフィックのハンディパソコン。



PB-700 ¥34,800(本体価格)



CPC(カシオ・ポケットコンピュータ・クラブ)会員募集

プログラムを送ってCPCのメンバーになろう。CPC会員、ただいま大募集。

CPCとは、Casio Pocket Computer Club(カシオ・ポケットコンピュータ・クラブ)の略。カシオのポケットコンピュータを使っているみんなの楽しいコミュニティクラブです。メンバーになると、うれしい特典がいろいろ。あなたもCPCのメンバーになってみませんか。

●入会方法：カシオのポケットコンピュータによるあなたのオリジナルプログラム(未発表のものに限る)を使用方法を明記の上、封書にてお送りください。●特典：CPC会員証がもれなく進呈されます。また、機関紙「タッチ&プレイ」が一年間無料送付されます。※優秀作品に関してはプログラムライブラリーに採用させていただきます。なお、お送りいただいたプログラムの権利は弊社に帰属します。●宛先：〒160 東京都新宿区西新宿2-6 新宿住友ビル カシオ計算機株式会社 電卓企画部CPC係



会員証

カシオ計算機株式会社　営業本部 〒160 東京都新宿区西新宿2-6新宿住友ビル☎03(347)4811(代表)

資料請求券 MBM・4

TOSHIBA

想い、つづれるMSX

ワープロソフト内蔵で東芝から新・登・場

有希子のポエム、初体験。

岡田有希子

春一番が吹けばキック・オフ！さっそくMSXをレベルアップ。
パソピアIQなら64KBがフルに使えるし、ワープロだってOK
もちろんゲーム・学習もバッチリ。
初心者からマニアまで、みんなで楽しめます。



東芝ホームコンピュータ 64Kバイト HX-21 ￥79,800 FOR BETTER LIFE

漢字ROM＋プリンタで即、ワープロに変身。

本体があれば漢字ROMとプリンタだけで日本語ワードプロセッサがOK！ワープロソフト内蔵ならではのカンタン・システムです。



漢字ROMカートリッジ HX-M200 ￥29,800
ドットプリンタ HX-P550 ￥84,800

- ●**日本語ワープロソフト内蔵**(別売漢字ROM必要)
  「漢字君」が内蔵されているので、漢字ROMとプリンタを組み合わせるだけで即、日本語ワープロに変身。
- ●**臨場感あふれるステレオ音声出力を装備。**
  ゲームわくわく、学習いきいき。迫力2倍で楽しめます。
- ●**画像が選べる映像3出力を内蔵**(HX-21、22)。
  鮮明画像を満喫。RGB・RF・コンポジット端子付き。
- ●**64KBがフルに使える拡張BASICを搭載。**
  RAMディスク、プリンタスプーラ機能でマニア大満足。
- ●**RS-232Cインタフェースを装備**(HX-22)。
  電話でコンピュータ・コミュニケーションが楽しめます。
- ●システムアップがさらに便利に。上・背面のダブルスロットタイプ。
- ●AV志向の先進デザイン。操作性にすぐれた本格的キーボード。
- ●ゲームに学習にホームユースに、多彩に揃ったソフトコレクション。

らくらくマスター 春。Kick Off

「有希子のパソコン・ゼミ」もれなくプレゼント！

期間：2月1日〜3月31日

期間中、パソピアIQ(全機種対象)を買うと、ナントもれなく『有希子のパソコン・ゼミ』がもらえちゃう！中身はバッチリ。初心者にもマニアにも、すぐに役立つパソコンガイド。



新登場(HX-20シリーズ)

64Kバイト HX-20 ￥69,800 FOR BETTER LIFE　64Kバイト HX-22 ￥89,800 FOR BETTER LIFE
64Kバイト HX-21 ￥79,800 FOR BETTER LIFE

●64Kバイト HX-10DPN ￥69,800 FOR BETTER LIFE ●64Kバイト HX-10DP ￥67,800 FOR BETTER LIFE

※MSXマークはマイクロソフト社の商標です。

PASOPIA IQ　MSX

資料のご請求は 〒105 東京都港区芝浦1-1-1 株式会社東芝 ホームコンピュータ営業部☎03(457)3777

資料請求券 パソピアIQ マイコンBASIC 4月号

先端技術をくらしの中に… E&E(エネルギーとエレクトロニクス)の東芝

YAMAHA

システムアップで
世界が拡がるヤマハMSX



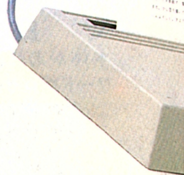
拡張性で差をつける
本格派MSXマシン。
YIS503 ￥64,800

ゲームだけでは、もったいない。

MSX少女、ワープロで目



本格的ワープロシステムを
手軽に実現。
漢字ワープロユニット
SKW-01 ￥39,800(新価格)



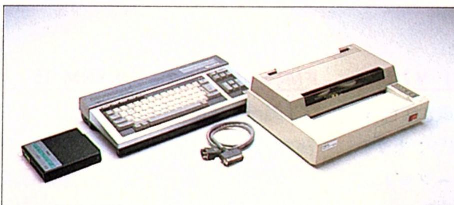
高密度16ドットヘッドによる、高品質印字。A4からハガキ、名刺まで各種用紙が使え、ワープロ以外にも多彩に使えます。
熱転写プリンタ
PN-01 ￥89,800

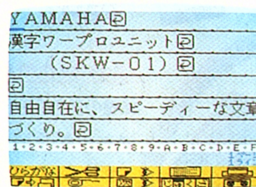
本格的日本語ワープロもOK
word processing system 503W

ヤマハのMSXは、素敵なイメージマシン。独自のサイドスロットにより、思いのままに変身できる。たとえば「漢字ワープロユニット」を装着すれば、本格的な日本語ワープロに。さらに標準ROMスロット、YIS503だけのリアスロットにオプションを追加して、機能充実。3スロットをフルに活かせば、MSX少女の愉快度は加速する。

MSXが、本格的日本語ワープロへ変身。JIS第1水準を含む3564文字内蔵。クラスの人気者になれそうだ。

人気集中のワープロ。ヤマハMSXなら楽々こなしてしまう。漢字ワープロユニットをサイドスロットに装着するだけで、準備はOK。通常の使用に充分な、JIS第1水準を含む3,564種類の文字が使え、これ以外の文字や記号が必要な時は簡単に作って登録できます。よく使う熟語や短文も登録して自由に使用可能。しかも、漢字変換はカナ/かな/ROMA字どれからでも、また「音読み」「訓読み」どちらからでも可能。使いやすさが違います。さらに用紙サイズが自由なプリンタは、高密度16ドットヘッドによる高品質印字。便箋やハガキにも直接プリントできます。オプションを追加すれば、コンピュータ住所録づくりも。必要なデータを即座に呼び出し、ラベルやハガキに宛名印刷も可能。楽しくて実用性充分。ワープロ少女は、目立ってしまう。 **●日本語ワープロシステム503W組合せ合計価格** ¥200,500 /YIS503(本体)¥64,800、漢字ワープロユニットSKW-01 ¥39,800(新価格)、熱転写プリンタPN-01 ¥89,800、プリンタケーブルCB-01 ¥5,000、ビデオケーブル*VC-01¥1,100





音楽自在のデジタルシンセに
music system 503M

MSXが、デジタルシンセに変わる。FM音源の多彩な表現力。オプションを加えれば自由な音創りの世界が。

●ミュージックシステム503M組合せ合計価格¥115,500/ YIS503(本体)¥64,800、FMサウンドシンセサイザユニットSFG-01 ¥19,800、ミュージックキーボードYK-10(49鍵)¥29,800、ビデオケーブル* VC-01 ¥1,100



楽しさ抜群。グラフィックの世界
graphic system 503G

TV画面に、ライン、サークル、ボックスなどを簡単に描いたり、16色をフルに使って塗り分けたりが自由自在。メモリー機能で、描いた順に自動再生をさせることもできます。

●グラフィックシステム503G組合せ合計価格¥85,700/ YIS503(本体)¥64,800、グラフィックカードセットZGA-01 ¥19,800(新発売)、ビデオケーブル*VC-01 ¥1,100



※ディスプレイモニタは家庭用カラーTVをご使用下さい。ビデオ端子がないTVは、ビデオケーブルVC-01のかわりに、家庭用カラーTVアダプタRF-01 ¥7,800が必要です。
●上記の各システムは、パソコンと周辺商品の組合せ例です。

立つ。



ホームパーソナルコンピュータ
YIS503

●¥64,800/ヤマハだけの3スロット(ROM・サイド・リア)を装備。だから、面白さが大加速。●その差も歴然。上級VDPでクッキリ鮮明画面。●プリンタにダイレクトにつなげる親切設計。●2本のジョイスティックが使えて、面白さ2倍。●8オクターブ3重和音。オプションで本格的な8重和音。まさにヤマハの実力。●オフコンと同じ高級ステップスカルプチャーキーボード採用。●ゲームにも使いやすいカーソルキー。

ホームパーソナルコンピュータ
YIS303



だれでも使える、コンピュータ入門機 ¥49,800

32K RAM/RGBユニットSRM-01 ¥12,800(新発売 YIS503用)●YIS503のRAM容量を64KBに拡張。●アナログRGB出力回路内蔵。●別売RGBケーブルRC-01 ¥5,500



オプション〔音楽システム用〕:●SFG-01をBASICでコントロール**FMミュージックマクロYRM-11 ¥7,800**●目で見ながら自由な音創りが楽しめる**FM音色プログラムYRM-12 ¥7,800**●自分で作った曲をコンピュータが自動演奏**FMミュージックコンポーザYRM-15 ¥7,800**●ポータサウンドのプレイカードで自動演奏が可能**プレイカードセットZPA-01 ¥12,800**(プレイカード別売)●**44鍵ミュージックキーボードYK-01 ¥17,800**〔日本語ワープロシステム用〕:●漢字の住所録作成やラベル印刷に**漢字住所録YRM-16 ¥7,800**●作成文書の記憶、読出しに**データメモリカートリッジUDC-01 ¥9,800**〔その他〕:●SFG-01、SKW-01をROMスロットに接続**ユニットコネクタUCN-01 ¥7,800**●リアスロットでROMカートリッジを使うために**シングルカートリッジアダプタCA-01 ¥3,800**●32KB MSXのRAM容量を、64KBに拡張**32K拡張RAMカートリッジURM-01 ¥9,800**●**アナログRGB対応ユニット(YIS503専用)SRG-01 ¥9,800**●**家庭用カラーTVアダプタRF-01 ¥7,800**

●上記の製品のお求めは、もよりの電器店、パソコン専門店、オーディオ店、有名スーパー、百貨店でどうぞ。

●資料請求は〒430-91浜松市浜松郵便局私書箱3号日本楽器製造株式会社 AY-X1係まで。 ●ヤマハMSXインフォメーションセンター 東京TEL03(255)4487 大阪TEL06(251)0535



YAMAHA

ヤマハの楽しさをプラスして、

人気集中のヤマハの拡張ユニットが、だれでも使える。全MSX(RAM16KB



音楽で、ワープロで、グラフィックスで、プラス・ヤマハ。

ユニットコネクタUCN-01‥¥7,800

48種の音色データが内蔵されているユニークなFMサウンドシンセサイザユニットや、漢字ワープロユニットを、自分のMSXで使いたい。そんな声にこたえたのが、このユニットコネクタUCN-01です。好評のヤマハ拡張ユニットが、すべてのMSXのROMカートリッジスロットに接続可能。その日から、ヤマハの楽しさをプラスできます。

MUSIC PERFORMANCE

多彩なミュージックパフォーマンスの楽しさを。

FMサウンドシンセサイザユニットSFG-01‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥ ¥19,800



すべてのMSXが、このSFG-01との接続で本格的、ミュージックシステムへと変身します。●リアルな「FM音源」を採用。クリアな48種の音色データを内蔵。●最大同時発音数8音。●MIDI端子・ステレオ出力端子を装備。●豊富なソフトや周辺機器との組合わせで、自動演奏はもちろん、新しい音創り、曲創りや、音声合成などが自由自在。多彩な楽しみが拡がります。

FMミュージックマクロYRM-11‥‥‥‥‥‥‥‥ ¥7,800(SFG-01と併用)

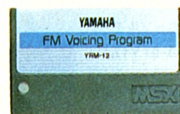
SFG-01をプログラムでコントロールできる拡張BASIC。同時4音色の演奏が可能。自動演奏をしながらグラフィックを楽しんだり、音声合成もOK。(RAMは32KB以上必要)

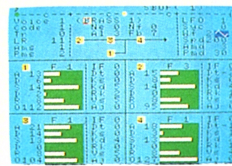




FM音色プログラムYRM-12‥‥‥‥‥‥‥‥‥ ¥7,800(SFG-01と併用)

FM音源の様々なパラメータをコントロールして、独自の音色を作れるソフト。SFG-01内蔵の48音色を修正したり、自分のイメージで全く新しい音を創りだすことも自由自在です。

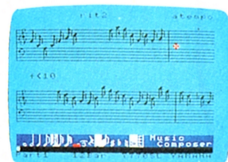




FMミュージックコンポーザYRM-15‥‥‥‥‥‥ ¥7,800(SFG-01と併用)

TV画面上に表示される五線譜上に音符や演奏情報を入力し、その曲を自動演奏して楽しむソフト。もちろん自分で作曲することも可能。8パートによる自動演奏なども楽しめます。





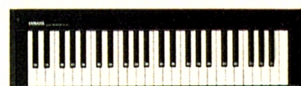
プレイカードセットZPA-01‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥ ¥12,800

本体に接続するだけで、おなじみのプレイカードの自動演奏が楽しめるソフト。画面に鍵盤の絵を出して演奏中のキーの動きを表示させたり、マイナスワン演奏もOK。





ミュージックキーボードYK-10‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥ ¥29,800(49鍵)



SFG-01に接続して使う、49鍵標準ピッチのキーボード。ミュージックシステムを作る基本アクセサリー。

ミュージックキーボードYK-01‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥ ¥17,800(44鍵)



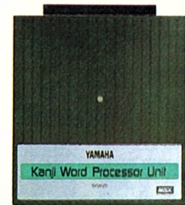
FMサウンドシンセサイザユニットSFG-01に接続する、44鍵の専用キーボード。ミュージックシステムを手軽に構成。

WORD PROCESSING

本格的日本語ワープロの楽しさを。

漢字ワープロユニットSKW-01‥‥‥‥‥‥‥‥‥ ¥39,800(新価格)

MSX規格のコンピュータに、このSKW-01を接続するだけで、本格的日本語ワープロにシステムアップさせることができます。●JIS第1水準の漢字に加え、豊富な特殊文字、記号等合わせて3,564字種を内蔵。●漢字変換は、カタカナ/かな/ローマ字のいずれもOK。また、音読み/訓読みのいずれからでも変換可能。●用紙に合わせたレイアウト表示機能も搭載しました。







MSXマークとMSX-DOSはマイクロソフト社の商標です。

※YRMシリーズを使う場合は、拡張ユニットと併用するため、スロットは2個必要です。
※UDC-01は、SKW-01と使う場合は2個のスロット、YRM-11またはYRM-16と併用する場合は、3個のスロットが必要です。

MSXは愉快になった。

以上)で使える。ユニットコネクタで、新しい世界が拡がります。



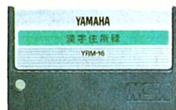


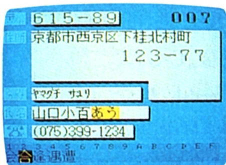
熱転写プリンタPN-01……￥89,800

漢字ワープロユニットの特長を100%活かすプリンタ。便利な各種用紙対応型でA4やB5紙、連続用紙はもちろん、ハガキや名刺にも直接プリントできます。高密度の16ドットヘッドで1パス(行程)で美しく静かな印字を実現。ワープロをはじめ、楽譜のプリントアウトにもOK。MSX仕様のプリンタとして広く使えます。●プリンタケーブルCB-01￥5,000●サーマルリボンPN-01RB￥3,900(黒)、PN-01RC￥4,800(カラー)。

漢字住所録YRM-16……………………￥7,800(SKW-01と併用)

MSXを、漢字住所録として使えるソフトです。任意の項目での並べ替えや、検索もスピーディ。宛名ラベルやハガキにも直接宛名印刷ができ、多彩な使い方が可能です。



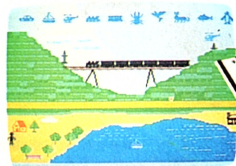


GRAPHICS

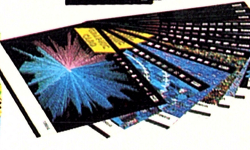
自由自在のグラフィックスの世界の楽しさを。

グラフィックカードセットZGA-01…………………………￥19,800

カードを使ったユニークなグラフィックソフト。MSX規格のコンピュータで、自由なグラフィックの世界がその日から楽しめます。●12枚のカードに記憶させたキャラクタやタイルパターン、地図など84種類ものグラフィックデータを使って、自由な作画が可能。●ライン・サークル・ボックスなども簡単に描け、16色をフルに使った塗り分けもOK。メモリー早送り再生機能を使えば、描いた絵を、手順通り早送りして再生できます。



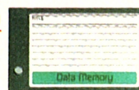






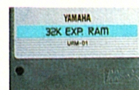
拡張性を加速させる、豊富なオプション。

データメモリカートリッジUDC-01……………￥9,800



バッテリーバックアップ方式の4Kバイトの容量を備えたRAMカートリッジ。便利な外部記憶装置として使えます。SKW-01、YRM-16、SFG-01＋YRM-11で使用できます。

32K拡張RAMカートリッジURM-01…………￥9,800



ROMカートリッジスロットに、URM-01を差し込むだけで32KB MSXのRAM容量が、どなたにも手軽に64KBに拡張できる専用カートリッジです。MSX-DOS対応。

●

ミュージックパフォーマンスの楽しさを拡げる応用ソフト

制作：財団法人ヤマハ音楽振興会
発売：日本楽器製造株式会社

COMPUTER MUSIC COLLECTION

(YRM-15用の演奏データによる曲集)



vol.1 月の光 (クラシック4曲) CMC-01 ￥2,400 (テープ2本入)



vol.2 スウィート・メモリーズ (ニューミュージック4曲) CMC-02 ￥2,400 (テープ2本入)



vol.3 素顔のままで (ポップス4曲) CMC-03 ￥2,400 (テープ2本入)

COMPUTER MUSIC WORK SHOP

(YRM-11用コードマスター用アプリケーション)



①キーボード・コードマスター CMW-01 ￥3,000 (テープ1本入)



②キーボード・コードプログレッション1 CMW-02 ￥3,000 (テープ1本入)

FM VOICE DATA

(拡張音色データ集)



FMヴォイスデータ96 FVD-01 ￥2,800 (テープ2本入) ※SFG-01、YRM-11、12、15で使用可能。

CBSソニーより3月21日新発売！ News

世界初の面白さ。MSXパソコンで作曲・演奏のコンピュータミュージック・CD、登場。

「CDマジカル・コンピュータ・ミュージック」by マジカル・パワー・マコ
CBSソニー 32DG38 ￥3,200

SFG-01とYRM-15による新曲11曲等を、デジタル録音。FM音源の音を楽しめます。内2曲は、演奏データも収録。君のMSX(要・SFG-01＋YRM-15)で、再現できます。

●ヤマハMSX インフォメーションセンター 東京 TEL03(255)4487 大阪 TEL06(251)0535
●ヤマハのMSX規格ソフトウェア及び周辺機器に関する資料のご請求は、〒430-91浜松市浜松郵便局私書箱3号日本楽器製造株式会社AY-X1係まで。

MITSUBISHI

技術がつくる高度なふれあい SOCIO-TECH

未来の先生から、教室で言えない、レタスなアドバイス。

筋肉と洋服だけじゃ、モテないよ。

青春はレタス。君たちのLet us! Letus。

青春は汗と涙と体力だけじゃ、もったいない、首からうえも、うんと遊ばせて、いつも新鮮なのがいいみたい。16KBの簡易言語(C-BOL)を内蔵したLetusだったら、誰にでもすぐやさしい。いろいろフクザツな青春を、こんな気さくな機能で応援してくれる。さあはじめよう。Let us.! Letus。

すぐ使えて役に立つ16KBの簡易言語(C-BOL)。

7つのパッケージ・プログラムを持つ16KBの簡易言語(C-BOL)を内蔵しました。電源を入れれば、①家計簿、②住所録、③ファイル管理、④成績管理、⑤メモ帳、⑥健康管理、⑦ロボット操作の7プログラムがすぐ使えます。バラエティにあふれ、お父さんにもお母さんにも、とてもやさしく役に立つ。余裕の16KBなので、ファミリー でどんどんつきあえます。(ML-F120、ML-F120D)

ほかにもこんなに。気さくな機能もりだくさん。

●どんなTVも即、接続。RFモジュレータ内蔵。RF出力内蔵で、お手持ちのテレビに即、接続。買ったその日から楽しめる、というわけです。●鮮明画像で楽しもう。RGB出力を内蔵。(ML-F120D) RGB対応テレビにダイレクト接続すれば、驚くほどの鮮明画像。C・G(コンピュータ・グラフィック)もゲームも、鮮やかに。●RAM・ROM32KB、C-BOL16KBを標準実装。(ML-F110はRAM16、ROM32KB)

●使い方ひろがります。ダブルスロット設計。
●システムアップも自在。各種インターフェース内蔵。
●色鮮やかに16色。カラーグラフィック機能。
●8オクターブ、3重和音のコンピュータサウンド。
●ジョイスティック2個、マシン語内蔵のHEXキー接続可能。(いずれも別売)

※C-BOLとは、三菱独自のMSX簡易言語。MSX-BASIC言語を作表しやすく使いやすく単純化した、だれにでも使いこなせるプログラムです。

RGB対応、機能フル装備のハイクラス機。



ML-F120D形標準価格74,800円(本体価格)

手軽に楽しめる入門用コンピュータ。



ML-F110形標準価格54,800円(本体価格)

16KBの簡易言語(C-BOL)を内蔵して、すぐ役立つ。

Letus 三菱ホームコンピュータ



三機種そろって、三菱から。

※左の写真は、本体(ML-F120)64,800円と家庭用TV(14C-330)64,800円の組合せ例です。組合せ標準価格129,600円 ※写真の画像は簡易言語メニューを表示する初期画面です。■ML-F120D、120、110形には保証書がついています。ご購入の際は必ず記入事項を確認のうえ、お受取りになり、大切に保存して下さい。商品に関するお問い合わせ、およびカタログご希望の方は、官製ハガキにカタログ請求券を貼り、〒370-04 群馬県新田郡尾島町岩松800(株)三菱電機群馬製作所ML-F120係へ。※ MSX マークは、マイクロソフト社の商標です。

カタログ請求券 Letus マイコンB 8504

ML-F120形標準価格64,800円(本体価格)



三菱電機株式会社

話題の日本語ワープロソフトプレゼント！チャンス

ブラザープリンター春祭り
3月1日㊎〜4月25日㊍





期間中、ブラザーパーソナルプリンターをセット〔注※〕でお買い上げの方に、抽選（4回）で、〈日本語WPソフト〉（毎回40名様）、〈ブラザープリンター100％活用法〉（毎回80名様）が当たります。尚、対象パソコンは、NEC・PCシリーズ、富士通・FMシリーズ、シャープ・X1シリーズ、MSXとし、ソフトは「ユーカラ」・「テラ」・「FM-JWP／S」・「漢字君」等を用意しています。
〔注※〕HR-6X＋（漢字ROMまたはACアダプター）、M1009／1009X＋（ピンフィード・ユニットPF-50）、HR-5X＋ACアダプター）。

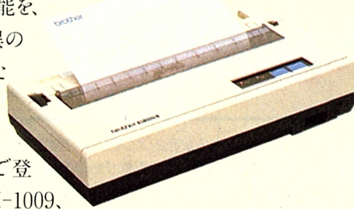
〈応募方法〉
プリンター本体に添付されているご愛用者カードに必要事項・御希望メディア（5″FD、カセット等）をご記入のうえ、オプションの梱包箱の品名を切り取り、あわせて封書にてブラザー販売（株）名古屋・情報機器事業部プリンター春祭り係までお送り下さい。
締切：4月25日㊍消印有効。
当選の発表は商品の発送をもってかえさせていただきます。尚、抽選は3/18、4/1、4/15、4/29の4回です。

キミのパソコンと相性ピッタリ。ブラザーパーソナルプリンター。

世界最小80桁シリアルドットインパクトプリンター。

プリンターが、ますます面白くなってきた。鮮明な9ドット・プリンター機能を、コンパクトボディに収め、驚異の低価格で、新発売！ あなたのパソコンに合わせて「白」（FMシリーズ対応）と「黒」（MSX・PCシリーズ対応）で登場です。先進のプリンターM-1009、M-1009Xは、これまでのインパクトプリンターでは考えられない低騒音。オフィスで、マイルームで気楽に使えます———。

¥49,800





FMシリーズ対応　MSX・PCシリーズ対応
M-1009 & 1009X

● 各種アプリケーションソフト、又はハードコピーにてビットイメージで漢字が打てます。● ファンフォールド紙、ロール紙が使える3ウェイ・ペーパーハンドリング機能。
● コピー枚数：オリジナル＋2P　● 印字速度：50文字／秒／秒（M-1009）40文字／秒（M-1009X）　● 重量：約3.0kg

プリンター機能 拡張BASIC

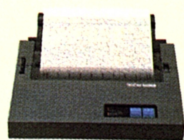
ブラザーパーソナルプリンターが漢字プリンター（バッファメモリー機能プラス）に早変り。

■特長
- 漢字コードを文字列として扱うことにより漢字プリンターよりも正確で印字形式も豊富です。
- スプール機能によりデーター・漢字・ハードコピーを印字中に他の操作可能。
- ●ディスクにSAVEして使用することも出来ます。

ROM BASIC／DISK BASIC対応
カセットテープ版　定価 4,000円

対象機種	プリンター
PC-8800シリーズ	M-1009X・
PC-8001mk II	HR-5X
FM-7シリーズ	M-1009

16ドット対応、熱転写漢字プリンター。



● 漢字が鮮やか、16×15ドット構成。● ほぼA4サイズのコンパクト・ボディ。乾電池駆動で、機動性抜群。● 印字音のきわめて静かな熱転写／サーマル方式。

MSX・PCシリーズ対応
HR-6X **¥49,800** NEW

オプション：漢字ROMカートリッジ　KR-6X
（JIS第1水準2965文字）**¥30,000**

静かな印字。熱転写プリンター。

● 9ドット熱転写ビットイメージプリンター。● 寸法：303（W）×65（H）×174（D）mm
● 重量：約1.6kg



¥39,800

FMシリーズ対応　MSX・PCシリーズ対応
HR-5 & 5X

P.S. もっとくわしく知りたい方へ…

PUB（パブ）〈Printer Users of Brother〉会員募集
ブラザープリンターご愛用者のための「ユーザー友の会」PUBができました。PUBはプリンターをサポートしたプログラムの募集・紹介・及びプリンターに関するハード・ソフト情報のコミュニケーションが主な活動内容です。（入会者にはPUB会員証を進呈します。）活動のスタートとして、右記のプログラムコンテストを実施します。

《第1回PUBプログラムコンテスト》
- テーマ　コンテスト申し込み用紙を参照。
- 賞品　各部門別最優秀作品に日本語タイプライター"ピコワード"100名様にプログラムライブラリーと記念品。
- 発表　5月発売予定のプログラムライブラリーの誌上にて。
- 受付期間　3月20日㊌まで

〈PUB入会方法・プログラム募集のお問合せ先〉
電話にて、ブラザー販売㈱PUB係(03)274-6911へ。または、ブラザープリンター取扱い店にある案内状か、「ブラザープリンター100％活用法」の巻末案内を参照してください。

ブラザープリンター解説書のご案内　技術評論社より「ブラザープリンター100％活用法（¥2,200）が発売されています。

M-1009・9Xなど、ブラザープリンターの資料ご希望の方は…ハガキに資料請求券を貼り、お手持ちのパソコン機種、使用方法（ゲーム、ビジネス…etc）、住所・氏名・年令・電話番号をご記入の上お送り下さい。

資料請求券 ベーマガ 85－4

ブラザー販売株式会社　情報機器事業部
東京　〒104 東京都中央区京橋3-3-8　TEL(03) 274-6911
名古屋　〒460 名古屋市中区大須3-46-15　TEL(052) 263-5811
大阪　〒542 大阪市南区心斎橋筋1-1　TEL(06) 251-7265



J&P ソフト通信販売

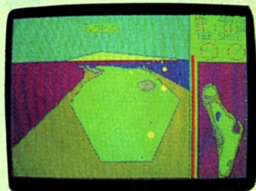
全国どこでも無料配達



送料無料 全国どこでも送料無料ですぐにお届けいたします。

J&P メールショッ

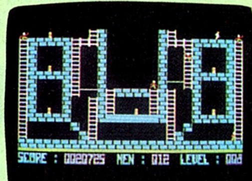
■3Dゴルフシミュレーション T&E



3次元立体図形で、ショット位置からの立体視野画面を作成。4人で同時プレーもOK。

機種	メディア	価格	注文No
PC-6001mkII	テープ	¥4,000	M4-1
PC-6001SR	テープ	¥4,000	M4-2
MZ-1500	QD	¥4,000	M4-3
FM-77	3.5″2D	¥6,800	M4-4
PC-9801F	5″2DD	¥6,800	M4-5

■ロードランナー ソフトプロ



150もの迷路シーンがすごい。君は隠された黄金を求めて走る、敵の手を逃れ、ハシゴを昇り、ジャンプする。君のオリジナルゲームも作れる。

機種	メディア	価格	注文No
X-1	テープ	¥4,800	M4-6
X-1	3D	¥5,800	M4-7
X-1	5″2D	¥5,800	M4-8
FM-7	テープ	¥4,800	M4-9
FM-7	5″2D	¥5,800	M4-10

■チョップリフター ソフトプロ



君はヘリを操り64人の捕虜全員を救出できるか！ 戦車、ファントムの攻撃をかわし、空のヒーローになれるか。

機種	メディア	価格	注文No
FM-7	テープ	¥4,800	M4-11
FM-7	5″2D	¥5,800	M4-12
FM-77	3.5D	¥5,800	M4-13
X-1	テープ	¥4,800	M4-14
X-1	3D	¥5,800	M4-15
X-1	5″2D	¥5,800	M4-16

テラ4001 T&E

スターアーサーの伝説の完結編。「メフィウス」「暗黒星雲」そして「テラ4001」へ、遂にジャミルの本拠地「テラ」へ侵入。

機種	FM-7	PC-6001mkII	FM-7	PC-6601
メディア	テープ	テープ	5″2D	3.5″D
価格	¥4,800	¥4,800	¥6,800	¥6,800
注文No	M4-17	M4-18	M4-19	M4-20

バルダーダッシュ コンプティーク

上下左右スクロールのリアルタイムゲーム。制限時間内にダイヤモンドを探し指定の洞窟に集める。超難解思考型。

機種	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	FM-7	FM-7
メディア	テープ	5″2D	テープ	5″2D
価格	¥4,800	¥6,800	¥4,800	¥6,800
注文No	M4-21	M4-22	M4-23	M4-24

野球狂 ハドソン

自分のチームと対戦相手の選手のデータを入力。それに従ってリアルタイムゲームが楽しめます。

機種	PC-8801/mkII	X-1	X-1	PC-6001mkII
メディア	テープ	テープ	3D	テープ
価格	¥4,000	¥4,000	¥6,800	¥4,000
注文No	M4-25	M4-26	M4-27	M4-28

パンチボールマリオ ハドソン

カメ、カニ、ハエにボールをぶつけて転ばせ、すかさずけとばすと点数が入るよ。

機種	X-1	FM-7	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII
メディア	テープ	テープ	テープ	5″2D
価格	¥3,600	¥3,600	¥3,600	¥5,800
注文No	M4-29	M4-30	M4-31	M4-32

ロードランナー システムソフト

150もの迷路シーンがすごい。君は隠された黄金を求めて走る、敵の手を逃れ、ハシゴを昇り、ジャンプする。

機種	PC-6001/mkII	PC-8001/mkII	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII
メディア	テープ	5″2D	テープ	5″2D
価格	¥4,800	¥6,800	¥4,800	¥6,800
注文No	M4-33	M4-34	M4-35	M4-36

ボルガード dBソフト

3機合体！衝撃のメカシューティングゲーム！次々と現われる敵機を攻撃し、エネルギーFULLでヴォルガードに変身。

機種	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	X-1	MSX
メディア	テープ	5″2D	テープ	テープ
価格	¥4,500	¥6,800	¥4,500	¥4,200
注文No	M4-37	M4-38	M4-39	M4-40

EGGY ボーステック

3次元的スクロールの決定版。君の重力感覚がものを言う。ボディーアーマーを自由にあやつることが出来るか！

機種	PC-6001/mkII	X-1	FM-7	
メディア	テープ	テープ	5″2D	
価格	¥4,200	¥4,200	¥6,800	
注文No	M4-41	M4-42	M4-43	

サンダーフォース テクノソフト

スクロールゲームの決定版！縦横にスクロールするグラフィック画面、宇宙空間のシーンは迫力満点。思わず熱中してしまう抜群の内容。

機種	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	FM-7	JX
メディア	テープ	5″2D	テープ	3.5″2DD
価格	¥4,800	¥6,900	¥4,800	¥6,900
注文No	M4-44	M4-45	M4-46	M4-47

ちゃっくんぽっぷ ニデコ

かわいい"ちゃっくん"を動かしてオリに囲われた"ハート"を取り返す楽しいアーケードゲーム。全14画面。

機種	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	X-1	FM-7
メディア	テープ	5″2D	テープ	テープ
価格	¥4,500	¥7,500	¥4,500	¥4,500
注文No	M4-48	M4-49	M4-50	M4-51

ブラックオニキス BPS

人気No.1のロールプレイングゲーム。秘宝の伝説とロマンを求めて魔宮の扉の中へ。今君のアドベンチャーが始まる。

機種	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	PC-9801	X-1
メディア	テープ	5″2D	5″2DD	テープ
価格	¥5,800	¥7,800	¥7,800	¥5,800
注文No	M4-52	M4-53	M4-54	M4-55

プロフェッショナル麻雀 シャノアール

実戦そのままの麻雀です。リーチはもちろん、つみ場、裏ドラ、二翻しばりが出来、対戦相手の強さも変更できます。

機種	PC-8801/mkII	PC-9801F	FM-7	FM-7
メディア	5″2D	5″2DD	テープ	5″2D
価格	¥6,800	¥6,800	¥4,800	¥6,800
注文No	M4-56	M4-57	M4-58	M4-59

サラダの国のトマト姫 ハドソン

カボチャ大王に捕えられた反乱軍のリーダー、トマト姫。キュウリ戦士になった君は、姫を無事に救出できるかな。

機種	PC-6001mkII	PC-8001mkII	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII
メディア	テープ	テープ	テープ	5″2D
価格	¥4,800	¥4,800	¥4,800	¥6,800
注文No	M4-60	M4-61	M4-62	M4-63

ザ・コックピット コムパック

今大人気の3Dフライトシミュレーター。航空力学の知識をもとにパイロット訓練用フライトシミュレーターをパソコン上で実現しました。

機種	PC-8801/mkII	MZ-2200/2000	X-1	MZ-1500
メディア	5″2D	テープ	テープ	QD
価格	¥5,800	¥4,800	¥4,800	¥5,800
注文No	M4-64	M4-65	M4-66	M4-67

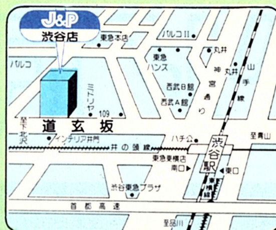
ピング

メールショッピングのお申し込みは J&P 渋谷店で承ります。



フロアーごあんない

- **4F パソコン教室** ●パソコン教室 ●パソコンプレイルーム
- **3F OA機器・専門書籍** ●ビジネスパソコン ●ワードプロセッサ ●ビジネスソフト ●専門書籍 ●ハンドヘルドコンピュータ
- **2F ビジネスパソコン** ●パソコン ●ディスプレイ ●プリンタ ●フロッピーディスク ●パソコンアクセサリー
- **1F ホビーのパソコン** ●ホビーパソコン ●テレビゲーム ●ゲームソフト ●学習ソフト



Personal Computer Store
J&P 渋谷店
東京都渋谷区道玄坂2丁目28番4号(〒150)
☎(03)496-4148

■F2グランプリ
キャリーラボ



3Dグラフィックスの迫力リアルタイムカーレース。コンストラクション付で、コースづくりも自由自在。

機　種	メディア	価　格	注文No.
X-1	テープ	¥3,800	M4-68
PC-8801/mkII	テープ	¥3,800	M4-69
MZ-2200	テープ	¥3,800	M4-70

■妖怪探偵ちまちま
ボーステック



妖怪一味に誘拐されたアイドル小百合嬢救出のため、火玉を武器に敵の待つ墓場へ向う、リアルタイムゲーム。

機　種	メディア	価　格	注文No.
X-1	テープ	¥4,800	M4-71
PC-8801/mkII	テープ	¥4,800	M4-72
PC-8801/mkII	5″2D	¥6,800	M4-73

フラッピー　dBソフト

全200画面の超難解リアルタイム思考ゲーム。ブルーストーンを所定の位置まで選べば1面クリア。

機　種	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	MSX	X-1
メディア	テープ	5″2D	テープ	テープ
価　格	¥4,500	¥6,800	¥3,800	¥4,500
注文No.	M4-74	M4-75	M4-76	M4-77

プラズマライン　テクノソフト

驚異の3D映像。君は勝者になれるカスペースレースに挑戦。スターシップを操り宇宙のチェックポイントを通過してゴールへ到達するリアルタイムゲーム。

機　種	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	PC-6001mkII	X-1
メディア	テープ	5″2D	テープ	テープ
価　格	¥4,800	¥6,900	¥4,800	¥4,800
注文No.	M4-78	M4-79	M4-80	M4-81

トランプ狂　ハドソン

コンピューター相手にポーカー、ブラックジャック5カード、ジンラミー、神経衰弱の5種類のゲームが楽しめます。

機　種	MZ-2200	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	X-1D
メディア	テープ	テープ	5″2D	3″D
価　格	¥4,000	¥4,000	¥6,800	¥6,800
注文No.	M4-82	M4-83	M4-84	M4-85

大脱走　キャリーラボ

ついにゲームはドラマになった。潜入、探索、救出、そして脱出。主人公の動きは5ケース10パターン。君は救出劇の主人公だ。

機　種	X-1	PC-8801/mkII	MZ-2000/2200	PC-9801F
メディア	テープ	5″2D	テープ	5″2DD
価　格	¥4,200	¥6,400	¥4,200	¥6,400
注文No.	M4-86	M4-87	M4-88	M4-89

ファイアークリスタル　BPS

BLACK ONYXパートIIとして新発売。ロールプレイングゲームファン待望のソフト。ゲームはブラックオニキスが必要です。

機　種	PC-9801F	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	PC-9801
メディア	5″2DD	5″2D	テープ	5″2D
価　格	¥7,800	¥7,800	¥4,800	¥7,800
注文No.	M4-90	M4-91	M4-92	M4-93

プロテクター　アポロテクニカ

君はアースファイターを操作して敵の4つの攻撃パターンに挑戦して下さい。1万点を越えるとアースファイターがドッキングするのだ。

機　種	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	JX	
メディア	テープ	5″2D	3.5″DD	
価　格	¥3,800	¥4,800	¥5,800	
注文No.	M4-94	M4-95	M4-96	

チョップリフター　システムソフト

君はヘリを操り64人の捕虜全員を救出できるか！戦車、ファントムの攻撃をかわし、空のヒーローになれるか。

機　種	PC-6001mkII	PC-6601	PC-6001mkII	PC-8801/mkII
メディア	テープ	3.5D	5″1D	5″2D
価　格	¥4,800	¥6,800	¥6,800	¥6,800
注文No.	M4-97	M4-98	M4-99	M4-100

将棋名人　アポロテクニカ

パソコン側の指手の強さ、早さを是非お確め下さい。強すぎる方には、駒落し将棋にて挑戦してきます。どこまで駒を落として勝ちつづけられますか？

機　種	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	PC-9801F	MZ-1500
メディア	テープ	5″2D	5″2DD	QD
価　格	¥3,800	¥4,800	¥4,800	¥4,800
注文No.	M4-101	M4-102	M4-103	M4-104

ジャン狂　ハドソン

まるで実戦さながらの対局感。人間とほぼ同じ思考プログラムにより、コンピュータはなかなか強敵です。

機　種	FM-7	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	X-1
メディア	テープ	テープ	5″2D	テープ
価　格	¥4,000	¥4,000	¥6,800	¥4,000
注文No.	M4-105	M4-106	M4-107	M4-108

MSX

タイトル	コナミのベースボール	ラビアン	リバーチェイス	ゴーストバスターズ	チョロQ	リバーレイド	コナミのゴルフ
メディア	ROM	テープ(16K)	テープ(16K)	テープ(32K)	ROM	ROM	ROM
価　格	¥4,800	¥3,800	¥3,800	¥4,800	¥4,800	¥4,800	¥4,800
注文No.	M4-109	M4-110	M4-111	M4-112	M4-113	M4-114	M4-115

お申込み方法

右の注文書にご希望商品の注文No.および必要事項ご記入の上、現金書留にて J&P 渋谷店までお申し込みください。現金受領後、直ちに発送いたします。

- 記載以外のソフトのご注文も承りますので、詳しくはお電話にてお問い合わせ下さい。

現金書留申込み用紙

おところ 〒□□□-□□

TEL (　　)

おなまえ

様

注文No.(ディスクサイズ)	数量	金　額
ー (　　)	本	円
ー (　　)	本	円
ー (　　)	本	円
ー (　　)	本	円
ー (　　)	本	円
合　計	本	円

お申込み先：東京都渋谷区道玄坂2丁目28番4号(〒150) J&P 渋谷店メールショッピング係

秋葉原
名古屋
札幌

ツクモ全店 春のフレッシュ

FMNEW7スペシャルセット

富士通科学万博フェア

＊2/23〜3/31までにFMNEW7をお買い上げの方に、科学万博入場ひきかえ券をプレゼント。

12インチモニターセット

FM-new7 ………… ¥99,800
NH-12DJ ………… ¥89,800
(ニデコ) 12'DP.38 ケーブル付
データーレコーダー……サービス
オリジナルソフト ……サービス
10本パック

定価¥189,600を
特価 ¥125,000

14インチモニターセット

FM-new7 ………… ¥99,800
NH-14DL ………… ¥59,800
(ニデコ) 14'2,000文字
CRTケーブル ……… ¥ 1,800
データーレコーダー
オリジナルソフト 10本 ……サービス

定価¥161,400を
特価 ¥120,000

MZ-1500スペシャルセット



MZ-1500 ………… ¥89,800
TX-12TI ………… ¥67,800
CRTケーブル …… ¥ 1,800
ソフト …………… サービス

定価¥159,400を
特価 ¥96,800

CZ800スペシャルセット

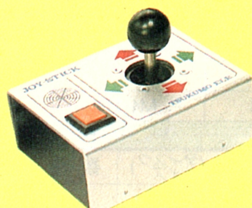


CZ-800CW ……… ¥155,000
CZ-800DW ……… ¥115,000
CZ-8GR ……… ¥30,000
JOY-メカ1型 ……… サービス
ソフト ……………… サービス

定価¥300,000を
特価 ¥139,800

Joyメカ1型

Joy-メカ1型 ¥ 4,800
特価 ¥3,800



MSX-A

V-20 ……… ¥64,800
キヤノン 64kB
Joy-stick …… サービス
ゲームソフト …… サービス

定価¥64,800を
特価
¥44,800

MSX-B

CF-3000 …… ¥79,800
Joy-メカ1型 ‥ サービス
ゲームソフト …… サービス

定価¥79,800を
特価
¥69,800

MSX-C

HX-10DP …… ¥67,800
64kB
Joy-メカ1型 ‥ サービス
ソフトテープ …… サービス
(2種)

定価¥67,800を
特価
¥44,800

秋葉原各店 ㊫ AM10：00〜PM7：00(平日) AM9：30〜PM6：30(日,祭) ㊡ 毎週木曜, 第3水曜

7号店	ニューセンター店	5号店
03 253-4199	03 251-0987	03 251-0531

名古屋1号店 AM10：00〜PM7：00 ㊡ 毎月曜 052 263-1655

名古屋2号店 AM10：00〜PM7：00 ㊡ 毎水曜 052 251-3399

札幌1号店 AM10：30〜PM7：30 ㊡ 第2,3木曜 011 241-2299

通信販売部
03-251-9911
〒101 東京都千代田区神田郵便局私書箱135
九十九電機㈱ BM係
振込先 富士銀行神田支店 普通口座No.894047

3/10～4/20 感謝セール

おかげさまで 秋葉原7号店 リフレッシュオープン!!
(国電秋葉原駅から歩いて5分)

■お申し込みは 03-251-9911

あのマイコンレディーの７号店が、１Ｆ２Ｆに地下の売場を加えさらに楽しくなりました。４月20日までは感謝をこめて、リフレッシュオープンセールを行ないます。本体はもちろんモニターディスク、プリンター、ディスケット、ソフト、ＴＶフィルター、キーボードカバー、ジョイスティックなどの周辺機器も全てツクモ特価です。これからもツクモのマイコンレディーをよろしくお願い致します。

MSX用プリンター GP-50MX

■精工舎



GP-50MX……………￥29,800
ケーブル……………サービス
用紙（500枚）………サービス
定価￥29,800を
特価 ￥19,800

ポケコン感謝セール

チャンス ツクモ特選
●今なら送料無料です●

新製品 CASIO FX780P (CAP-X)
—情報処理，技術試験に最適！—
定価￥22,800
ツクモ特価 ￥19,500

CASIO PB-500
—RAMカード搭載，24行大型表示—
定価￥24,800
ツクモ特価 ￥15,800

SHARP PC-1251 (ライブラリー付)
定価￥29,800
ツクモ特価 ￥15,800

SHARP PC-1401
—59関数機能付— (ライブラリー付)
定価￥29,800
ツクモ特価 ￥17,800

広告以外の
他メーカー，他機種も
取扱っております！

通信販売の申し込み方

1. 現金書留でご購入の際は、申し込み書同封の上、下記の住所までお送り下さい。
〒101 東京都千代田区神田郵便局私書箱135号
九十九電機㈱ 通信販売部 BM4係
2. 銀行振込でご購入の際は必ず、振込み前に商品名等を電話でお知らせ下さい。
TEL 03-251-9911
振り込み先 富士銀行神田支店 普通口座No.894047
3. クレジットでご購入の際は、お電話でお問い合わせ下さい。
4. 会員の方は会員番号をお書き下さい。
5. セットの場合は梱包送料￥2,000を加算して下さい。入金しだい全国発送致します。

現金書留申し込み書（BM4係）

ご住所 〒

お名前　　（会員番号　　）TEL.

セット名　　金額　　送料　　合計

・売り切れの場合はご容赦下さい。



即決 ツクモ全国クレジットOK!!
●現金特別価格でツクモクレジットが利用できます。残金のみに金利がかかります。
●60回払いまでできます。但し１回のお支払い額は3,000円以上。
●その場で、お持ち帰りできるクレジットもあります。
●印鑑、身分証明書（免許証など）が必要です。

●取扱いクレジットカード
日本信販、JCB、DC、UC、VISA、MC、CF、ジャックス
（尚、クレジットカードご使用の場合は店頭員にご相談下さい）

現金特価ですのでカードの場合は係員にお問い合わせ下さい。

新発売

ついに登場!! PASOKO-1000

操作盤の決定版

●ゲームセンターの臨場感を家庭へ
●ニュータイプのコントロールボード登場
●品質は安心設計
●わが家に1台、お得な価格
●ゼビウスタイプも、これ1台でOK

対応機種

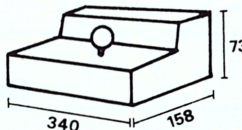
● MSX-各種
● XIシリーズ
● PC6001
● PC6601
● その他ーアタリ
● ゲームパッド規格の入力端子付のもの

以上7機種に対応

販売価格 **¥11,800**

ご注文は今すぐ!

PASOKO-1000 SIZE



外寸：340×158×H73mm
重量：2kg
コードの長さ：1.5m

●通信販売のお知らせ

★1個でもオーダーお待ちしております。
★全国送料弊社負担します。
★お支払いは、現金書留、又は銀行振込、郵便振替でお願いします。

振込先
三菱銀行 大山支店 普 4671632 三和電子株式会社
郵便振替口座 東京1-140448 三和電子株式会社



三和電子株式会社
〒173 東京都板橋区中丸町58-5
☎03(955)9231

その日から使えるパソコン入門セットが、

FM-NEW7 フルセット

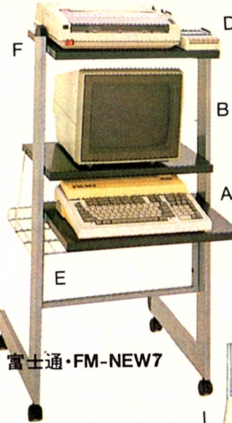
商品番号 P-001

現金価格 381,000円

名機FM—7の豊富なソフトが、そのまま使える実力派フルセット。

傑作FM—7の伝統を継いだFM—NEW7を、その日から使える72Nicohオリジナルに組みました。これからパソコンをはじめる人にもぴったりのオリジナルパソコンマスターソフト付きだから、扱い方やベーシック言語もラクラクとマスターできます。

- A FM-NEW7 本体 MB25015
- B ディスプレイ MB27343
2000文字表示のカラーディスプレイ
- C CRTケーブル MB26512
- D データレコーダ MB27502
- E パソコンラック
幅61.0×高さ123.0×奥行69.0cm
- F シリアルドットプリンタ MB27409
- G 漢字ROMカード MB22405
2965文字の漢字ROMを内蔵したカード
- H プリンタケーブル MB26514
- I 二光オリジナルソフト(全10巻)
0からの完全BASICマスターテープ



富士通・FM-NEW7

コース① **2,500円** ×36回 ボーナス63,100円×6回
コース② **5,000円** ×36回㋭48,100円×6回
コース③ **7,500円** ×36回㋭33,100円×6回

FM-NEW7 スタンダードセット

商品番号 P-002

現金価格 206,000円

上記のFM—NEW7フルセット以外にA、B、C、D、Iを組み合わせた、お求めやすい入門スタンダードセットもあります。オリジナル学習ソフトつきですので、その日から家族みんなで楽しくお使いいただけます。



コース① **2,500円** ×36回 ボーナス27,200円×6回
コース② **5,000円** ×36回㋭12,200円×6回
コース③ **7,500円** ×24回㋭15,200円×4回

MZ-1500 フルセット

商品番号 P-018

現金価格 295,000円

クイックディスク搭載、ワープロも使えるニューマシンのフルセット!

パソコンで初めてクイックディスクを搭載したトライアングル設計のMZ—1500が、72Nicohの特選フルセットで新登場。ワープロやオリジナルの学習プログラムなど、ソフトも充実。このセットなら、初めての人にもその日からパソコンの魅力が十分に味わえます。

- A MZ-1500 本体
経済性に優れたクイックディスク搭載
- B ディスプレイ 14M-511C
2000文字表示の14インチカラーディスプレイ
- C データレコーダ MZ-1T03
- D シリアルプリンタMZ-1P14
- E パソコンラック
幅61.0×高さ123.0×奥行69.0cm
- F 漢字ROMボード MZ-1R23
- G ワープロソフト ユーカラJJ
- H 二光オリジナルソフト(10面)
0からの完全BASICマスターディスク



シャープ・MZ-1500

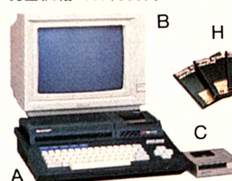
コース① **2,500円** ×36回 ボーナス45,400円×6回
コース② **5,000円** ×36回㋭30,400円×6回
コース③ **7,500円** ×24回㋭41,200円×4回

MZ-1500 スタンダードセット

商品番号 P-017

現金価格 187,000円

上記のMZ—1500フルセット以外に、A、B、C、Hを組み合わせた、お求めやすい入門スタンダードセットもあります。もちろん、ビギナーに最適のパソコン学習ソフトつき。



コース① **2,500円** ×36回 ボーナス23,300円×6回
コース② **5,000円** ×36回㋭8,300円×6回
コース③ **7,500円** ×24回㋭9,600円×4回

PC-6601 SRワープロ付ホームパソコンセット

商品番号 P-056

現金価格 314,000円

世界初のワイヤレスキーボードを装備。ワープロに使える上級機。

本体とキーボードの間にコードがない!これぞワイヤレスキーボード。だからレイアウト自由自在、世界初の使いやすさ。日本語ワープロのほか、ミュージックソフト、ビデオテロッパー作成ソフトもついて、楽しさは倍増。その日から使えるフルセットです。



新製品

NEC・PC-6601SR

- A PC-6601SR 本体
- B ディスプレイテレビPC-TV151
- C プリンタ PC-PR401
- D プリンタケーブル PC-6094
- E 二光オリジナルソフト(全10巻)
0からの完全BASICマスターテープ

〔別売〕
- ●パソコンラック(商品番号0-036) 36,800円
- ●データレコーダPC-DR321(商品番号0-010) 19,800円

コース① **2,500円** ×36回 ボーナス49,000円×6回
コース② **5,000円** ×36回㋭34,300円×6回
コース③ **7,500円** ×36回㋭19,300円×6回

PC-6601SR スタンダードセット

商品番号 P-057

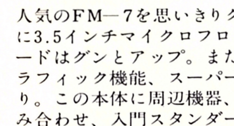
現金価格 237,000円

上記のPC—6601SRワープロ付ホームパソコンセット以外にA、B、Eを組み合わせた、お求めやすいスタンダードセットもあります。オリジナルマスターソフト付きですので、その日から家族みんなで楽しくお使いいただけます。

※但しディスプレイはシャープ・14M511Cになります。



新製品



コース① **2,500円** ×36回 ボーナス33,500円×6回
コース② **5,000円** ×36回㋭18,500円×6回
コース③ **7,500円** ×36回㋭3,500円×6回

FM-77 スタンダードセット

商品番号 P-008

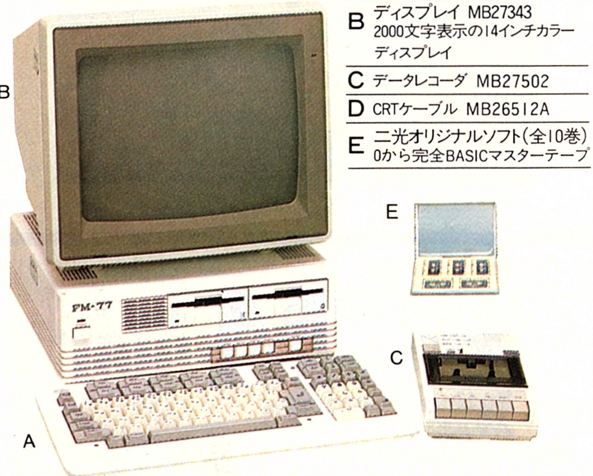
現金価格 329,000円

ディスクソフトで差をつける、天才パソコンをセットに。

人気のFM—7を思いきりグレードアップしたFM—77新登場。本体に3.5インチマイクロフロッピーディスク2基内蔵、データ処理スピードはグンとアップ。また漢字ROM標準実装をはじめ、高性能グラフィック機能、スーパーインポーズ機能など、息をのむ多機能ぶり。この本体に周辺機器、オリジナルパソコンマスターソフトを組み合わせ、入門スタンダードセットにしました。

富士通・FM-77

- A FM-77 本体 MB25250
- B ディスプレイ MB27343
2000文字表示の14インチカラーディスプレイ
- C データレコーダ MB27502
- D CRTケーブル MB26512A
- E 二光オリジナルソフト(全10巻)
0から完全BASICマスターテープ



コース① **2,500円** ×36回 ボーナス52,400円×6回
コース② **5,000円** ×36回㋭37,400円×6回
コース③ **7,500円** ×36回㋭22,400円×6回

ご注文は、今すぐとじ込みハガキかお電話で! ●年中無休●24時間電話受付中(電話はどこでも7272番。!)

72 セブンツー・ニコー Nicoh ならどれでも月々2,500円より。

NEC-88SRスタンダードセット

商品番号 P-059

現金価格 398,000円

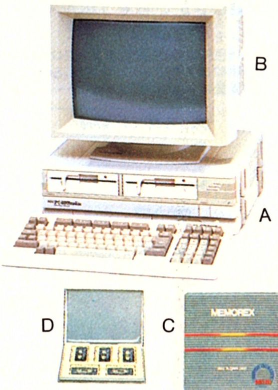
NEC・PC-8801MK II SR 新製品

グラフィック、サウンド一気に全開！ベストセラーが超進化した最新鋭機。

グラフィック、演習処理がグンとスピードアップ。6重和音の迫力のサウンド機能などをプラスして、一気に魅力拡大。もちろんPC―8801mk IIの豊富なソフトがそのまま使用できます。

A PC-8801MKII SR/30 本体
B ディスプレイPC-KD551K
C ディスケット(MD2D) 10枚
D 二光オリジナルソフト(全10巻) 0からの完全BASICマスターテープ

〔別売〕
●データレコーダ PC-DR321 (商品番号0-010) 19,800円
●パソコンラック (商品番号0-036) 36,800円



コース① 2,500円×36回 ボーナス66,500×6回
コース② 5,000円×36回㊉51,500円×6回
コース③ 7,500円×36回㊉36,500円×6回

NEC-80SRスタンダードセット

商品番号 P-061

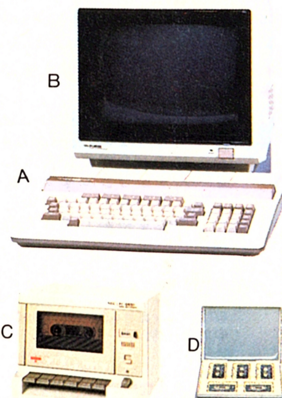
現金価格 198,000円

NEC・PC-8001MK II SR 新製品

名機の血統を受け継いだニューフェイス。充実の機能で新登場。

PCシリーズのニューフェイスは、高性能シンセサイザーIC内蔵て、ピアノやドラムなどの楽器からUFOやサイレンなど49種の効果音を表現。グラフィック処理も8色の高解像度、しかもPC―8000シリーズのソフト、周辺機器がそのまま使える便利さて、ハイポテンシャルマシンと呼ぶにふさわしい一台です。

A PC-8001MKII SR 本体
B ディスプレイ 14M511C
C データレコーダ PC-DR311
D 二光オリジナルソフト(全10巻) 0からの完全BASICマスターテープ



コース① 2,500円×36回 ボーナス25,500円×6回
コース② 5,000円×24回㊉27,900円×4回
コース③ 7,500円×24回㊉12,900円×4回

シャープ・X1turbo基本セット

商品番号 P-037

現金価格 398,000円

漢字自由自在！漢字ベーシック対応の先進のパソコンテレビ。

グラフィック機能の素晴しさて人気のパソコンテレビをトータルにバージョンアップして生まれたXIターボ。処理機能に優れたワープロをはじめ、高速て緻密なグラフィック表現ができる640×400ドットフルカラー表示、家庭用ビデオを継ぐだけてスーパーインポーズ録画ができるデジタルテロッパなど、パソコンに求められるすべてを搭載。まさに新時代のパソコンです。

A 本体 CZ-852C
B ディスプレイテレビ CZ-850D
C ミニフロッピーディスケット10枚

新製品 シャープ・X1turbo

〔別売〕
●プリンタ・CZ-8PD2 (商品番号0-052) 87,600円
●パソコンラック (商品番号0-036) 36,800円





コース① 2,500円×36回 ボーナス66,500円×6回
コース② 5,000円×36回㊉51,500円×6回
コース③ 7,500円×36回㊉36,500円×6回

シャープ・X1Cスタンダードセット

商品番号 P-014

現金価格 261,000円

CZ-804C

漢字が使える、システムアップができる。うれしいパソコンX1C。

ホビーも実務も、これがあればひと回りビッグに。X1Ckは、漢字ROMと拡張I／Oポート2ポートを内蔵。漢字が使え、システムアップも簡単です。

A CZ-804C 本体
B ディスプレイテレビ CZ-801D
C 二光オリジナルソフト(全10巻) 0からの完全BASICマスターテープ



コース① 2,500円×36回 ボーナス38,500円×6回
コース② 5,000円×36回㊉23,500円×6回
コース③ 7,500円×36回㊉8,500円×6回

※実質年率は、12回－17.25%、18回－16.0%、24回－15.5%、36回－14.0%、48回－13.5%にそれぞれなります。年率による支払総額の端数は第1回目の分割払金に加算されます。

ご注文は、今すぐとじ込みハガキかお電話で！ ●年中無休●24時間電話受付中(電話はどこでも7272番。!)

このページのとじ込みハガキでお申込みください。

■お支払い方法は
●分割払いはすべてクレジット会社扱いとなります。
●現金一括払いは商品配達時にお支払いください。(代引発送)
●分割払いは次の要領で指定のクレジット会社宛にご送金いただきます。①銀行口座のある方は自動引落②銀行口座のない方はお近くの都市銀行・地方銀行・信用金庫・信用組合・農協等の金融機関（郵便局の場合は郵便振込）から。
●お手持ちのクレジットカードによるお支払いもできます。ただしその場合のお支払いは、カード会員規約によります。くわしくは係までお問い合わせください。

電話でのご注文は24時間受付(年中無休) 0337係といってご注文ください。

東京03(659)7272　横浜045(861)7272　広島082(245)7272
大阪06(624)7272　札幌011(865)7272　浜松0534(52)7272
名古屋052(561)7272　福岡092(712)7272　仙台0222(65)7272

〈ダイヤルは正確にお廻し下さい〉
●18歳未満の方がご注文の時は、保護者のお名前でお申込みください。
●主婦の方はご主人のお名前でお申込みください。
●ハガキは必要事項をはっきりご記入ください。
●ご注文受付後2週間前後でお届け致します。

●ご希望商品のカタログをお送りします。商品名記入の上、切手300円を同封してポストへ。

●商品先渡し●頭金不要
●無料配送　●日曜配達OK
●全品メーカー保証書付
※18歳以上の学生の方なら保証人のいらないカレッジクレジットが利用できます。

JADMA 社団法人日本通信販売協会会員

二光通販株式会社 72 セブンツー・ニコー Nicoh 東京都千代田区外神田1-11-6 小暮ビル6F

お問い合わせはサービスセンターへ　ご注文以外のお問い合わせまたはお買い上げ商品のアフターサービスは、全国8ヵ所の各サービスセンターへお電話ください。(AM9:30～PM5:30、日曜・祭日休み)　●札幌 011(271)5991　●仙台 0222(24)7781　●東京 03(254)2515　●静岡 0542(52)4821　●名古屋 052(561)2541　●大阪 06(773)4191　●広島 082(263)0021　●福岡 092(281)0251

キリトリ線

郵便はがき

料金受取人払

101-91

神田局承認

4648

差出有効期間
昭和60年11月
30日まで

切手を貼らずにお出しになれます

（受取人）
東京都神田局私書箱187号
（東京都千代田区外神田1-11-6 小暮ビル6F）

二光通販株式会社
72 Nicoh セブンツー・ニコー

お客様係

いますぐポストにお入れください。

0337係

お申込み用ハガキ

二光通販

72Nicoh

セブンツー・ニコー
クレジットショッピング

●年中無休
●24時間
電話受付

裏面のお申込み事項をもれなく、ていねいにご記入ください。

キリトリ線

772 二光通販 Nicoh

申込書 0337係 3/9

●お申込みになる商品

ご希望の商品名	商品番号	支払方法(分割を希望の方はコース名をお書きください)	数量

(フリガナ) ご住所	□□□-□□			居住年数	年
(フリガナ) お名前		男・女	捺印	㊞ 捺印のないお申込みは無効です	
生年月日	(明・大・昭) 年 月 日		年齢	才	
電話番号	市外局番 ( )			自宅にない方は呼出又は勤務先の電話を	
居住状況	1.自己所有 2.家族所有 3.寮 4.アパート 5.借家 6.社宅		配偶者の有無 有・無	お子様 人	
勤務先の住所 会社名 自営	〒		職種		
勤務先電話番号			勤続年数	年 ヵ月	

※別売ソフトの分割をお申込みの方は分割希望と明記してください。

※18歳未満の方は必ず保護者のお名前でお申込みください。各記入欄は保護者についてご記入ください。

※主婦の場合ご主人のお名前でお申込みください。

※お届けが遅くなりますので必要事項はお間違いのないようご記入ください。

必要事項はもれなくハッキリご記入ください。

お楽しみはいますぐ、お支払いは後から月々

ソニー・HITBITパソコンポ

商品番号 P-034

現金価格 112,000円

HB-P200



"パソコンポ"だから、その日から誰でもMSX丸かじり。

ファッショナブルなデザインとお求めやすい価格が魅力のMSXコンポセット。人気のHITBITがその日から使いこなせるビギナーにぴったりのセットです。

- A 本体 HB-101
- B プロッタプリンタ PRN-C41
- C データレコーダ SDC-500
- D お葉書ワープロソフト

コース① 2,500円×24回 ボーナス17,700円×4回

コース② 5,000円×18回㊍12,300円×3回

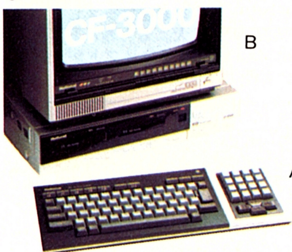
コース③ 7,500円×12回㊍16,600円×2回

ナショナル・ニューキングコング

商品番号 P-043

現金価格 175,000円

CF-3000



使いやすさも性能もさらに成長したキングコングの新鋭機。

MSXの人気者、キングコングがさらに充実して新登場。本体とキーボードを分離したセパレートタイプになったほか、メモリも拡充。使う楽しさがいっそう広がった。

- ●メモリ：64KB、独立10キー、16色RGB対応、前面ダブルスロット設計
- ●幅42.8×高さ9.6×奥行28.5cm（本体）
- ●重量4.9kg（本体）1.9kg（キーボード）

- A 本体 CF-3000
- B テレビ&ディスプレイTH14-N29G
- C データレコーダRQ8050

コース① 2,500円×36回 ボーナス20,800円×6回

コース② 5,000円×18回㊍36,200円×3回

コース③ 7,500円×24回㊍6,100円×4回

ソニー・HITBIT入門セット

商品番号 P-027

現金価格 89,000円

HB-75



聖子のパソコン、HITBIT。カンタンだから、愛されてます。

家庭のテレビに接続できて、使いやすさ抜群のMSX。誰でも気軽に使えるHITBITノートを内蔵、スケジュールや住所録などが簡単にインプットできます。パソコンマスターソフトつき。

- A 本体 HB-75
- B データレコーダ TCM-3000D
- C パソコンマスターソフト

※ディスプレイは別売です。
〔別売〕
●ディスプレイテレビ●シャープ14C-D30（商品番号T-019）75,000円

コース① 2,500円×24回 ボーナス11,000円×4回

コース② 5,000円×18回㊍3,600円×3回

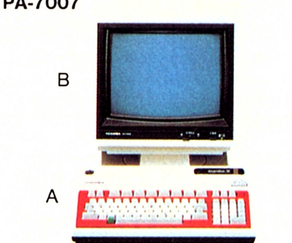
コース③ 7,500円×12回㊍3,900円×2回

東芝・パソピア7

商品番号 P-054

現金価格 199,000円

PA-7007



サウンドやグラフィック能力で選ぶなら、やっぱりパソピア7。

学習に、ゲームに、ホビーに、実力を発揮するパソピア7。買ったその日からレッスンできる手軽なマニュアルもついて、使いやすさは抜群！インターフェイス内蔵で、周辺機器との接続も簡単です。

- ●6オクターブ、6重和音、2ノイズ
- ●カラーパレット機能つき
- ●幅42.0×高さ9.4×奥行28.0cm
- ●重量4.5kg

- A 本体 PA-7007
- B ディスプレイPA-7165

コース① 2,500円×36回 ボーナス25,700円×6回

コース② 5,000円×24回㊍28,200円×4回

コース③ 7,500円×24回㊍13,200円×4回

富士通・OASYSライト

商品番号 W-002

現金価格 220,000円



重さわずか3.5kg。持ち運び自由自在のパーソナルワープロ。

コンパクトなボディに高級機オアシスの機能を凝縮した画期的なパーソナルワープロ。強力なビジネスツールとして、いつどこでも大きな実力を発揮します。

- ●液晶ディスプレイ・熱転写プリンタ内蔵
- ●幅34.0×高さ8.0×奥行32.5cm
- ●重量3.5kg
- ●操作説明カセットつき

コース① 2,500円×36回 ボーナス30,100円×6回

コース② 5,000円×36回㊍15,100円×6回

コース③ 7,500円×24回㊍19,300円×4回

シャープ・ポータブルコンピュータ

商品番号 P-036

現金価格 79,000円

PC-2500



オフィスで出張先で、手軽に使えるジャストA4サイズの新鋭機。

薄さ4.55cm。A4判のハンディサイズなのに、紙幅114mmとワイドな用紙が使えるオールインワンタイプの実力派。表作成などすぐ役立つソフトを搭載して、新登場。

- ●大型液晶ディスプレイ・4色カラープロッタプリンタ内蔵
- ●幅29.7×高さ4.55×奥行21.0cm
- ●重量1.3kg

コース① 2,500円×24回 ボーナス8,100円×4回

コース② 5,000円×12回㊍13,400円×2回

東芝・トスワード

商品番号 W-009

現金価格 271,000円

JW-P30



情報ネットワークづくりができる発展性豊かな新時代ワープロ。

ワープロ時代のルーキー、JW-P30は、ワープロに求められる機能をすべて先取りした最新鋭機。ハンディなポータブル機能もいっそう充実してスピーディな文書づくりをお約束。

- ●一行40字完全表示液晶ディスプレイ、熱転写プリンタ内蔵
- ●記憶単語数67,000語
- ●幅36.0×高さ8.5×奥行38.0cm
- ●重量5.0kg

コース① 5,000円×36回 ボーナス25,500円×6回

コース② 7,500円×36回㊍10,500円×6回

コース③ 10,000円×24回㊍19,200円×4回

シャープ・ミニ書院・

商品番号 W-010

現金価格 139,000円

WD-100



いつでもどこでも、スラスラ打てる、"小さな本格派"ワープロ。

辞書機能はこのクラス最大の80,000語を持つ実力派ワープロ。文節変換方式で文書づくりにも実にスピーディに対応、これが乾電池でも使えるポータブル型だから、なお驚きです。

- ●液晶ディスプレイ・辞書機能80,000語
- ●幅33.0×高さ5.1×奥行31.2cm
- ●重量3.8kg

コース① 2,500円×36回 ボーナス13,400円×6回

コース② 5,000円×24回㊍10,600円×4回

コース③ 7,500円×18回㊍7,500円×3回

ご注文は、今すぐとじ込みハガキかお電話で！ ●年中無休●24時間電話受付中（電話はどこでも7272番！）

2,500円よりの72Nicoh（セブンツー・ニコー）のクレジットで

PC-8801MKIIワープロセット
商品番号 P-039

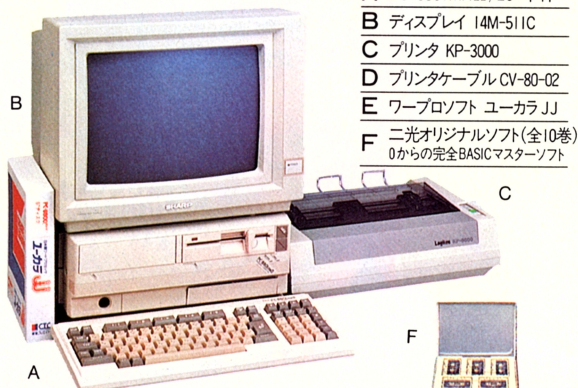
ミニフロッピー内蔵の人気機種をシステムアップしたワープロセット。

現金価格 389,000円

気軽に使える本格派パソコンPC-8801の後継機、PC-8801MKII。ミニフロッピーディスクを内蔵しているほか、漢字ROMを標準実装。この充実の本体にプリンター、ワープロソフトをセットしているから、日本語ワープロはもちろん、豊富なソフトのなかからパソコンが楽しく活用できます。さらにスピーディな演算処理能力、高度なグラフィックス機能を駆使すれば、バラエティ豊かな楽しみ方が広がります。

NEC・PC-8801MKII

A PC-8801MKII/20 本体
B ディスプレイ 14M-511C
C プリンタ KP-3000
D プリンタケーブル CV-80-02
E ワープロソフト ユーカラ JJ
F 二光オリジナルソフト(全10巻) 0からの完全BASICマスターソフト



コース① 2,500円×36回 ボーナス64,700円×6回
コース② 5,000円×36回㊯49,700円×6回
コース③ 7,500円×36回㊯34,700円×6回

PC-9801基本セット
商品番号 P-040

PCファミリーの豊富なソフト資産を継承した16ビットの人気機種。

現金価格 397,000円

実績No.1を誇る16ビット機の傑作、PC-9801の姉妹機。PCファミリーの幅広いソフト、ハード資産を継承しながら、先進の技術によって、使いやすさと機能性を両立しています。たとえばRAMは128Kバイトを標準実装。ミニフロッピィディスクドライブ内蔵のほか、16ビットパソコン用の本格的なOS、MS-DOSをサポート。また「電子の紙」マルチプランや簡単な操作でデータがグラフ化できる「オフィスグラフ」などソフトウェアも充実。日本語入力と相まって使いやすさ抜群です。

NEC・PC-9801F2

A PC-9801F2 本体
B ディスケット 10枚

※ディスプレイは別売です。

〔別売〕
●ディスプレイPC8853N (商品番号0-016) 168,000円



コース① 2,500円×36回 ボーナス66,300円×6回
コース② 5,000円×36回㊯51,300円×6回
コース③ 7,500円×36回㊯36,300円×6回

ブラザー・パーソナルプリンター
商品番号 0-048

重量わずか3kg。小さなボディで大きな機能。

現金価格 53,000円

M-1009/PC

新製品

世界最小サイズのシリアルドットインパクトプリンタ。オプションの拡張ベーシックで楽しさ120%。



●印字桁数80桁
●幅33.3×高さ7.0×奥行19.0cm
●重量3.0kg
●NEC及びMSX用

※富士通FM用もあります (商品番号0-049)

■本体M-1009 ■ケーブルCV-88-02

コース① 2,500円×18回 ボーナス5,000円×3回

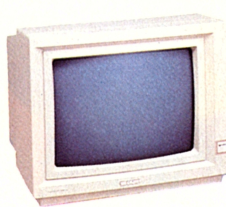
シャープ・ディスプレイ
商品番号 0-043

鮮明画像の2000文字対応。お求めやすさも特色。

現金価格 56,000円

14M-511C

鮮明画像のハイコントラスト管採用で、2000文字表示をみごとクリア。操作性に優れたレイアウトも新鮮な魅力です。



●2000文字表示、ハイコントラスト管採用
●幅39.0×高さ32.0×奥行40.1cm
●重量12.5kg

■本体14M-511C ■ケーブル8D-8K

コース① 2,500円×18回ボーナス6,100円×3回

LOGITEC・シリアルドットプリンタ
商品番号 0-046

究極の技術から生まれた高性能プリンタ。

現金価格 79,000円

お手持ちのパソコンにぴったりの高性能シリアルドットプリンタ。カセット式のプリンタリボンにより、手を汚さずリボン交換ができます。

KP-3000PC



■本体KP-3000 ■ケーブルCV88-02

●印字速度120字/秒、印字桁数80桁
●幅39.0×高さ11.5×奥行28.6cm
●重量6.8kg

FM-7、FM-8対応モデルもあります。(商品番号0-047)

コース① 2,500円×24回ボーナス8,100×4回

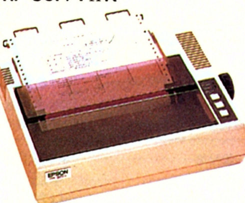
エプソン・漢字プリンター
商品番号 0-045

各種対応機に素早く変身する、経済派の新鋭機。

現金価格 136,000円

RP-80F/TIIK

ハイコストパフォーマンスがうれしい経済派の漢字バージョン。あらゆるジャンルにフレキシブルに対応！



●漢字JIS第1水準
●ロール紙/レター紙使用可
●幅37.2×高さ13.4×奥行30.3cm
●重量6.0kg

■本体RP-80F/TIIK ■ケーブル＃8223

コース① 2,500円×36回 ボーナス12,800円×6回

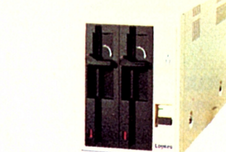
LOGITEC・ミニフロッピーディスクドライブセット
商品番号 0-051

信頼性の高さがうれしいFMシステム対応型。

現金価格 137,000円

K-305FM

富士通純正システムディスクのついたFM専用機。



■本体K-305FM
■ケーブルK-305-03
■FDD1F/カードK-305-12
■システムディスク(FM用)
●幅12.2×高さ18.1×奥行36.0cm
●重量5.6kg

コース① 2,500円×36回ボーナス13,000円×6回

※上記の他にPC専用機もあります。(商品番号0-050)

■本体K-305PC
■ケーブルK-305-02
■システムディスク(PC用)

現金価格126,000円

コース① 2,500円×36回 ㊯10,800円×6回

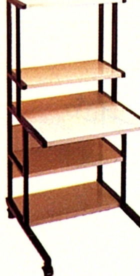
パソコンラック
商品番号 0-037

対応機種が豊富なスチール製パソコンラック。

現金価格 39,800円

NR-2

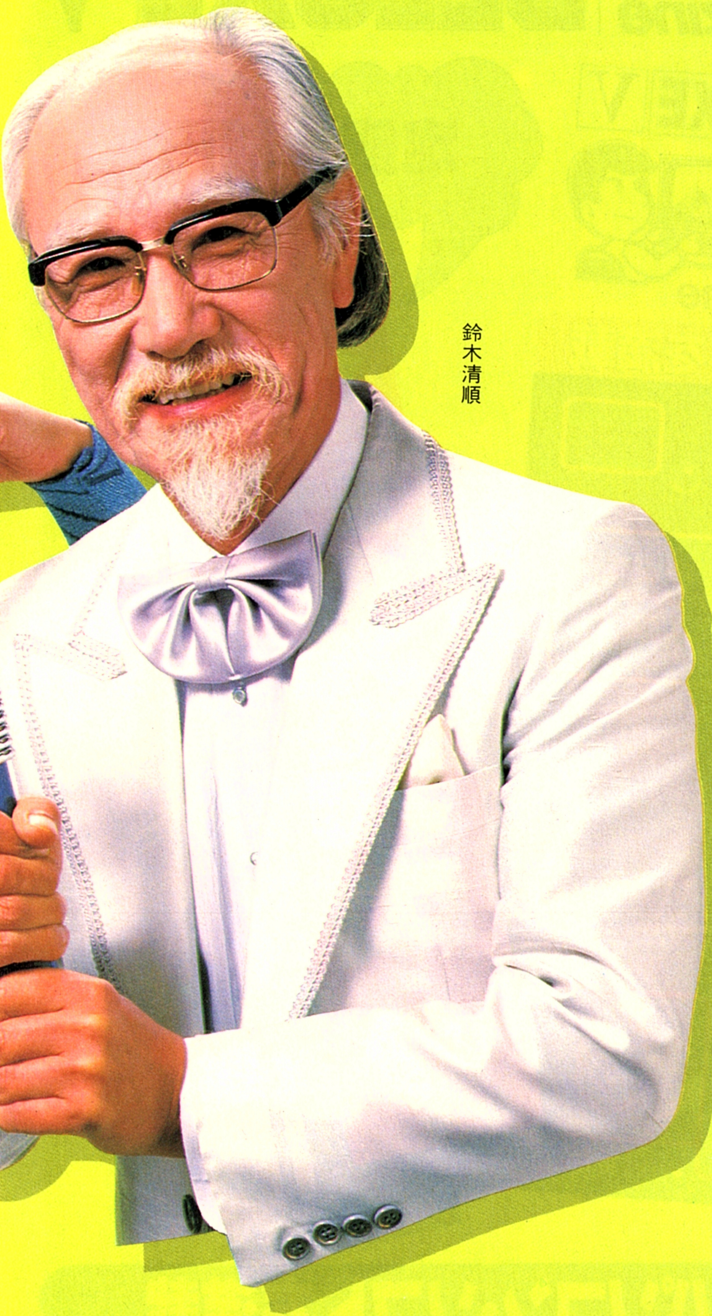
がっちりしたつくりが自慢のスチール製。対応機種も豊富です。



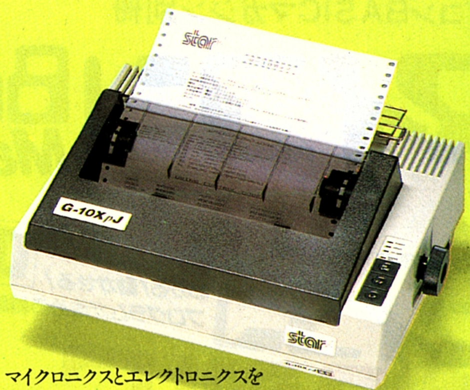
●スチール製、PC、FM、MZ、X1対応モデル
●幅60.0×高さ126.0×奥行60.0cm

コース① 2,500円×12回 ボーナス6,800円×2回

ご注文は、今すぐ2ページ前のハガキかお電話で！(電話はどこでも7272番！)



鈴木清順



マイクロニクスとエレクトロニクスを
高次元で組合させた漢字プリンタ。

G-10X*p*J

¥104,900〔新発売〕

120CPS、印字速度は1クラス上のコストパフォーマンス。
プリンタを選ぶチェックポイントとしては、印字速度、印字品質、文字種類、耐久力、ハード＆ソフト対応、メンテナンスなどいくつか考えられます。スタープリンタは、すべてのラインナップにおいて、コストパフォーマンスに優れています。たとえばG-10XpJの印字速度を例にとれば、テキストモード120CPS〔漢字モード20CPS〕です。この数字はプリントアウトプット処理の速さを実証しています。

JIS第一水準漢字2965はもちろんNLQも打てる豊富な文字種。…国語文表記用漢字2965文字のJIS第一水準をはじめ、標準ASCII文字、ブロックグラフィック等文字、カタカナ文字、ひらがな文字、国際文字（8ヶ国対応）、NLQ（ニアレタークォリティー）文字、非漢字、半角文字、外字登録文字など、ワイドにカバー。その上、印字サイズコントロール、印字モードコントロールでも優れたコストパフォーマンスを発揮します。

用紙選択はカット、ファンホールド、ロールのオールマイティ。
プリントアウト使用紙は紙送り機構によって決定されます。G-10XpJは、可変スプロケットフィード＆フリクションフィード機構。従ってカット紙、ファンフォールド紙、ロール紙のすべてに使用可能です。

PCシリーズ接続用インターフェイスケーブル装備の実力実証タイプ。…G-10XpJは人気のPCシリーズと組んで、その実力を実証します。たとえばPC8001mkII、PC8801/mkII、PC9801/E/F等とは、グラフィックキャラクターがすべて一致。CRTハードコピーも可能です。またパソコン本体とは、専用インターフェイスケーブルが標準装備されています。

radix-10……超高速200CPS、スター・プリンタの頂点に立つスター。…………¥168,000
●驚異の超高速印字、毎秒200桁を実現●リバースフィード機構装備●NLQ（ニアレタークォリティ）96種のプリントが可能●パラレルはもちろん、シリアルインターフェイスも標準装備●16Kバイトの大容量プリントバッファを標準装備●用紙を選ばない可変スプロケット＆フリクションフィード方式

radix-15………超高速200CPS、136桁ビジネスプリンタ、16Kバイトプリントバッファ標準装備…………¥198,000
ST-80…………MSX、PCシリーズ対応。音の静かなサーマルプリント方式…………¥39,800
Power-Type…鮮明なアウトプット、ディジーホイール・プリンタ…………¥129,000

スター・プリンタ。

star

スター精密株式会社
本　社／静岡市中吉田194　〒422-91　☎0542-63-1118（営業直通）
東京営業所／東京都台東区東上野3-15-14 ウエノエストビル　〒110　☎03-833-1101
大阪営業所／大阪市西区新町1-2-13　新町ビル　〒550　☎06-535-1122

資料請求券
ベーマガ
85.4

マイコンBASICマガジン別冊

マイコンBASIC Magazine DELUXE V





定価1500円

好評発売中!!

43機種231本のパソコン・ソフトを満載

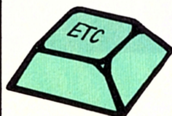
各機種ごとのわかりやすい説明とコマンド表つき
ゲームを楽しみながらプログラミングの学習に役立ちます

※お求めはお近くの書店,または本社出版販売部まで…

電波新聞社 出版販売部

東京本社 〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 ☎ 03-445-6111
大阪本社 〒530 大阪市北区中之島 3 − 2 − 4 ☎ 06-203-3361
西部本社 〒812 福岡市博多区博多駅前2-12-23 ☎092-431-7411

パソコン製作記事



プリンタ・ポートを使って数字を表示する

プリンタ・ディスプレイ・ユニット

入門図解製作記事



- 1.5V→9Vに6Pカン
- 胸キュン・バッジ
- ミニAMラジオ
- 雨音シンセサイザ

大型実体図付製作記事

- 汎用電子温度コントローラ
- PLLシンセ方式 144MHz帯FMトランシーバ
- Z80Aを使った マイクロ・コンピュータ

オーディオ特集



年間600万台にせまる…………

合体マシン =AVラジカセ

4月号 絶賛発売中!!

エレホビー製作記事

- 144MHz帯ハンディ用10Wブースタ
- 144MHz帯ZLスペシャル・アンテナ
- バックロード・ホーン・スピーカ
- 模型2連戦車

今月の特集

パソコン大競演!!

予算別 パソコン大紹介

予算¥?????



レギュラーコーナー

- BCLコーナー
- 無線コーナー
- 音楽コーナー
- 読者のプラザ
- テクニカルコーナー
- パソコンBASICゼミナール

電波新聞社
東京都品川区東五反田1-11-15　TEL (445)6111(大代表)

だれにもできるエレクトロニクス・ホビー

ラジオの製作

ELECTRONICS hobby

定価 630円

マイコンBASICマガジン 4月号目次

第4巻 第4号
昭和60年3月25日印刷
昭和60年4月1日発行
定価 350円

電波新聞社 1985Printed in Japan／編集発行人：平山秀雄
東京都品川区東五反田1－11－15 郵便番号141 電話 東京(03)445－6111(大代表) 振替(東京)5-51961 印刷：奥村印刷 製本：株式会社 堅省堂

特別企画　パソコンの方言をマスターしよう

移植テクニック・マスター大作戦……その㉝

プログラミング上達の早道
☆エラー・メッセージ解読法☆

木村よしひさ

第1部プログラミングの楽しみかた

みなさんのプログラミングの目的とは，ゲームですか，それとも……。

いずれにしても，ベーマガのプログラムを、早い人で1時間、遅い人なら2，3時間はかけて入力するのですから，ただポケーッとして入力しているのは，もったいないはなしですね。

実は，プログラミングの上達の早道は，この入力の時間を有効に使えるかどうかにかかっているのです。

プログラミングの前の基礎知識

はなしをもとにもどして，プログラミングの前に用意しておかなければならないこと，覚えておかなければならないことがあるのを知っていますか？　それは，パソコンを買ったときに，必ず付いてくる「取扱い説明書」と「BASIC説明書」を，よく読んでおくことなのです。当然のことのようですが，意外に読まれていないのが、この説明書なのです。

これを読んでおくかおかないかで，あとで説明するエラー・メッセージの解読法の理解度もちがってきます。

さて，入力の際には「BASIC説明書Aは必ず，そばに置いておきましょう。なにかあったら，すぐにペラペラと調べられるようにしておく，これは常識です。

なかでも，この「BASIC説明書」の中にある「エラー・メッセージ表」は重要なのです。

それは，あとで説明することにして，もうひとつプログラミングの前に覚えておかなければならないことがあります。

プログラム・リストには一定のパターンがある

これまでにも,「Dr. D＆つぐ美のプログラム・クッキング」などで紹介しているように，ゲーム・プログラムには、ゲームの種類はさまざまでも，プログラム・リストのパターンには、必ず一定したものがありました。

第1図を見てください。これは,フローチャートをおおまかに書いたものです。ほとんどのゲームは，このパターンにあてはまるのです。このことは，あとで説明するプログラムのデバグ（エラーを見つけて直す作業）の際に，とても役立つものですからぜひ頭の中に入れておいてください。

プログラムの書式を覚えよう

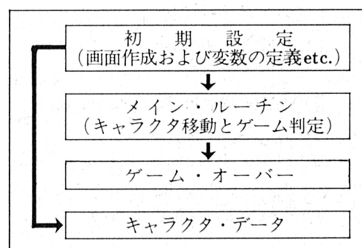
プログラミングはただ入力するだけのものでないという証拠に，これを知っていれば，らくにプログラミングできるというものがあります。

第2図を見てください。これはプログラムの1行ぶんを書きだしたものですが，ここにも各部の名称ときまりがあるのです。ですから，これを覚えておくと，つぎになにがくるかがわかるわけで，当然入力の時間も早くなるのです。

さて，以上の基本をしっかりと頭にたたきこんだら，積極的に数多くのプログラミングにチャレンジしてみましょう。

第2部エラー・メッセージ解読法(基礎編)

ここでは，エラーが発生する原因と，発生した場合の直しかたについて，基本的なことを説明してみます。



《第1図》プログラムの流れ図

```
 ┌行番号                 ┌コロン
120 LOCATE  9;5:PRINTUSING
        └コマンド(命令)   └ステートメント
"#####";S
        └セミコロン
```

《第2図》プログラムの書式と名称

なぜエラーがでるか？

エラーを直すには，その前にどうしてエラーが発生するかについて知っておくと，デバグがとてもらくになります。

では，どうしてエラーが発生するのでしょう？　答えは簡単，入力ミスをしているからです。それでは，その原因は？

1.不注意による文字の打ちまちがい
2.プログラム・リストの見まちがい
3.コマンドやステートメントを理解していない

ざっと，この三つになります。このうち「1．不注意による文字の打ちまちがい」は，プロのプログラマーでもおかすものですから，どうしようもないものです。しかし,「2．プログラム・リストの見まちがい」は，注意深くリストを確認さえすれば防げるものなのです（**第3図**)。さらに「3．コマンドやステートメントを理解していない」は，初心者にとって，もっとも注意しなければならないものなのです。このことは，

1↔l　8↔B　0↔O

:↔;　(↔<　X↔*

《第3図》見まちがえやすい文字

前にも説明したように，「BASIC説明書」をよく読んで，コマンドやステートメントの書式を理解さえしておけば，防げるものなのです。

簡単なエラー・チェックの手段

実際にエラーが発生した場合に，最初にすることは「エラー・メッセージ表」を開いて，画面に表示されたエラー・メッセージの項目を見つけ，そのエラーの内容を確認することです。ここまでは，だれでもできることです。

問題は，エラー内容を確認したが，プログラムのどこを確認していいか，まったくわからない場合です。

エラーは，発生した行に誤りがあるとは限りません。むしろ，そうでない場合が多いものなのです。

くわしいチェックのしかたはあとで説明することにして，どこがおかしいかを簡単見つける方法があります（第4図）。

この方法は，：（コロン）でつながったステートメントを，それぞれ別の行番号にわけて，RUNしてみるものです。これでエラー原因のステートメントが判明しますあとは，そのステートメントの書式や変数について，確認するわけです。

変数がおかしいとなれば，プログラムの流れを逆に追いながら，変数のひとつひとつをチェックしていくのです。

つぎに，エラー・メッセージがでないのに，ゲームがおかしい，あるいは画面が変化しない場合についてです。

まずゲームがおかしい場合，たとえば画面の絵がくずれてしまったり，移動キーを押しても反応しない場合などですが，そんなときは**第1図**を参考にして，画面作成のか所やキー操作のか所のプログラムをチェックします。あるいはSTOP文を途中に入れて，ようすを見る方法もあります。

もう一つの，画面が少しも変化しない場合についてですが，BREAKキーを押しても反応しなければ，この原因のほとんどはマシン語（PEEK，POKEなど）あるいはREAD～DATAのか所の入力ミスにあるようです。したがって，そんなときは，画面のようすによって，絵が途中で終わっているときはREAD～DATAをゲームがスタートしてそのあと変化しなくなったら，メイン・ルーチンを，それぞれチェックしていきます。

以上のチェック・ポイントをしっかり身につければ，ある程度までのエラーを見つ

```
30 FOR I=0 TO 10:READ A:
GOSUB 160
```
↓
```
30 FOR I=0 TO 10
32 READ A
34 GOSUB 160
```

《第4図》エラーか所を見つける方法

けだすことが可能です。それ以上のテクニックについては，第3部で説明します。

第3部エラー・メッセージ解読法(応用編)

ここでは，サンプル・プログラムをもとに，実際にエラーを発生させて，そのエラー・メッセージの説明とデバグのやりかたを，具体的に説明していきます。

使用機種はFM－77／7，サンプル・プログラムはベーマガに投稿してくれた柳田宣広くんの作品を使わせてもらいました。また，紹介するエラー・メッセージは，ぜんぶで八つです。どれも，よく発生するものばかりで，他機種にもあてはまりますので，じっくりと解説してみてください。

まずは，柳田くんの作品を，紹介しましょう。

《サンプル・プログラム》FM-77/7/(8)用 3-D BOXING 柳田宣弘

○遊びかた

FM－7で，立体表示のボクシングを作ってみました。7人のボクサーを倒せば，あなたはチャンピオン!!

○説明

RUNすると，タイトルが表示され，名前の入力を要求します。4と6のキーで文字を選び，2のキーでセットします。名前は，3文字までです。つぎにゴングが鳴ったら，試合が始まります。

4で左，6で右パンチ，2で後ろに下がります。1試合は3分です。自分の色は青→黄→赤と，エネルギーの残りによって変化します。

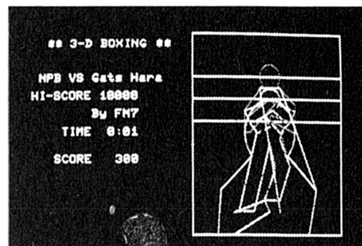
敵は7人いて，色や名前，パワーがちがいます。もちろん，7人目が最強です。1人倒すごとに，残ったエネルギー×30のボーナスがもらえます。

ダウンされたり，試合が3分をこえるとゲーム・オーバーです。

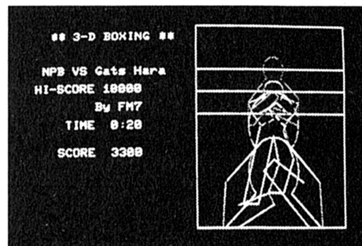
○入力上の注意

REM文は，必ず入力してください。DATAは，まちがえないようにしてください。

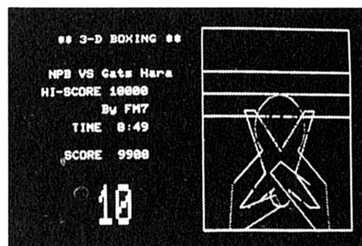
《写真1》タイトル画面。リング名を入れます



《写真2》手前があなたです。ジャブの応酬



《写真3》ダメージによって色が変わります



《写真4》カンカーン!!　テン・カウトです

スピードを上げるためにパレットを使っているので，パレット機能のないマシンへの移植は，難しいと思います。また，900行のRND＊10の10の値を大きくすると，相手が弱くなります。

○最後に

このゲームに，ほかにアッパー・カットやフック，敵の1人1人に攻撃パターンなどをつけると，まだまだ，おもしろくなると思います。

では，デバグ作業を開始しましょう。

エラー・メッセージの対応法はこれだ!!

1. SYNTAX ERROR（シンタックス・エラー）

《例題》 SYNTAX ERROR

《リスト1》 3－D BOXINGのプログラム・リスト FM－77／7／(8) 用)。これは正しいプログラムです

```
10 '
20 '
30 '
40 WIDTH40,25:RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)):H=10000:H$="FM7"
50 RESTORE60:FORI=1TO7:READ C$(I):COLOR=(I,I):NEXT
60 DATA Gats Hara,Fighting Go,Brown Kid,Kengi Goto,Piston Kato,Mr.White,King Joe
70 S=0:C=1:N$="":GOSUB560
80 CLS:RESTORE1110
90 LINE(329,9)-(631,191),PSET,7,B
100 COLOR3:LOCATE2,2:PRINT"** 3-D BOXING **"
110 COLOR7:LOCATE1,6:PRINTN$;" VS ";C$(C)
120 LOCATE0,8:PRINTUSING"HI-SCORE #####";H:LOCATE8,10:PRINT"By ";H$
130 LOCATE4,12:PRINT"TIME":LOCATE3,15:PRINTUSING"SCORE #####",S
140 FORI=0TO2:LINE(330,I*20+50)-(630,I*20+50),PSET,7:NEXT
150 COLOR=(1,0):COLOR=(2,0):COLOR=(4,0):COLOR=(5,0):COLOR=(6,0)
160 P=INT(RND*100-50)+450:E=INT(RND*100-50+C*10)+450
170 GOSUB1050
180 GOSUB1270:COLOR=(1,0):COLOR=(4,C)
190 SYMBOL(50,150),"FIGHT",5,5,3
200 SOUND0,&H55:SOUND1,0:SOUND7,&HFE:SOUND8,&H10:SOUND12,&H10:SOUND13,0:LINE(50,
150)-(250,190),PSET,0,BF:TIME$="00:00:00"
210 '
220 GOSUB1270:COLOR=(1,0):COLOR=(4,C):LOCATE10,12:PRINTRIGHT$(TIME$,4):LOCATE9,1
5:PRINTUSING"#####";S
230 IFMID$(TIME$,5,1)="3"THENSYMBOL(370,80),"TIME OVER",3,3,3:GOSUB450:GOTO490
240 GOSUB890:E=E-L
250 IFL=1THEN320
260 IFI$="4"THENE=E-2*INT(RND*2+2):SOUND6,&HCC:SOUND7,&HF7:SOUND8,&H10:SOUND12,0
:SOUND11,&H50:SOUND13,&H04:S=S+100
270 IFI$="6"THENP=P-2:E=E-3*INT(RND*3+3):SOUND6,&HFD:SOUND7,&HF7:SOUND8,&H10:SOU
ND12,&H03:SOUND11,0:SOUND13,0:S=S+300
280 IFE>0 OR I$<>"6"THEN320
290 GOSUB830:COLOR=(4,0):COLOR=(6,C):Q=1:GOSUB400:IFE>0THENFORI=0TO1000:NEXT:COL
OR=(6,0):COLOR=(4,C):Y=Y+1:GOTO210 ELSE RESTORE1250:Z=0:GOSUB1050:Z=1:GOSUB1050:
C=C+1:IFC>7THEN1310
300 FORI=0TOP*30STEP100:S=S+100:LOCATE9,15:PRINTUSING"#####";S:BEEP:FORJ=0TO50:N
EXTJ,I
310 FORI=0TO2000:NEXT:Y=0:X=0:GOTO80
320 GOSUB830
330 GOSUB770:P=P-VAL(I$)/2
340 IFI$="2"THEN380
350 IFL=2THENP=P-2*INT(RND*2+2):SOUND6,&HDD:SOUND7,&HF7:SOUND8,&H10:SOUND12,0:SO
UND11,&H50:SOUND13,&H04
360 IFL=3THENE=E-2:P=P-3*INT(RND*3+3):SOUND6,&HEE:SOUND7,&HF7:SOUND8,&H10:SOUND1
2,&H03:SOUND11,0:SOUND13,0
370 IFP<0 AND L=3THENGOSUB1000:COLOR=(1,0):Q=0:GOSUB400:IFP>0THENFORI=0TO1000:NE
XT:COLOR=(1,0):X=X+1:GOTO210 ELSE GOTO470
380 GOSUB1000
390 GOTO210
400 '
410 SOUND1,&H05:SOUND6,&H0F:SOUND7,&HF6:SOUND8,&H10:SOUND12,&H30:SOUND13,0
420 FORI=0TO500:NEXT
430 FORI=1TO9:SYMBOL(90,150),STR$(I),5,5,3:FORJ=0TO500:NEXT:LINE(130,150)-(220,1
90),PSET,0,BF:IFQ=1AND RND*100<C AND Y<2THEN E=INT(RND*3+1)*30-Y*10+50:RETURN EL
SE IFQ=0AND RND>.8 AND X<2THENP=INT(RND*3+1)*30-X*10+50:RETURN
440 NEXT:SYMBOL(110,150),"10",5,5,3:
450 FORI=0TO2:SOUND0,&H55:SOUND1,0:SOUND7,&HFE:SOUND8,&H10:SOUND12,&H10:SOUND13,
0:FORJ=0TO300:NEXTJ,I:LINE(110,150)-(200,190),PSET,0,BF
460 FORI=0TO2000:NEXT:RETURN
470 '
480 SYMBOL(370,80),"GAME OVER",3,3,3
490 PLAY"O3 L4 ER64 L8 ER64ER64 L4 ER64 L8 GR64F#R64F#R64ER64ER64D#R64 L2 E":FOR
I=0TO5000:NEXT
500 IFH>S THEN520
510 LOCATE26,15:PRINT"HI-SCORE":BEEP:BEEP:BEEP:H=S:H$=N$
520 LOCATE25,18:PRINT"TRY AGAIN?"
530 I$=INKEY$:IFI$="y"THENCLS:GOTO50
540 IFI$="n"THENCLS:END
550 GOTO530
560 '
570 CLS
580 SYMBOL(50,20),"3-D",5,5,1
590 SYMBOL(100,80),"BOXING",8,8,2
600 PLAY"V15 O4 L32","V15 O4 L32","V15 O4 L32"
610 FORI=0TO30
620 IFI>20THENPLAY"CR32","ER32","GR32":COLOR=(2,INT(RND*7+1)):GOTO650
630 IFI>10THENPLAY"CR32","ER32":GOTO650
640 PLAY"CR32"
650 NEXT:COLOR=(2,2)
660 PLAY"L4 CR64 O3 BR64AR64 L2B","L4 ER64FR64ER64 L2E","L4 GR64GR64AR64 L2B"
670 I=65:J=1:COLOR6:LOCATE6,20:PRINT"PLEASE INPUT YOUR NAME !!":COLOR5
680 IFI=91THENJ$="." ELSE J$=CHR$(I)
690 I$=INKEY$
700 IFI$="4"THENI=I-1
710 IFI$="6"THENI=I+1
720 IFI$="2"THENN$=N$+J$:J=J+1:IFJ>3THENRETURN
730 IFI>91THENI=65
740 IFI<65THENI=91
750 LOCATE13+J*2,22:PRINTJ$
760 GOTO680
770 '
780 I$=INKEY$:IFI$=""THENRETURN
790 IFI$="4"THENF=1:Z=0:RESTORE1170:GOSUB1050:Z=1:RESTORE1180:GOSUB1050:RETURN
800 IFI$="6"THENF=2:Z=0:RESTORE1190:GOSUB1050:Z=1:RESTORE1200:GOSUB1050:RETURN
810 IFI$="2"THENCOLOR=(1,0):COLOR=(2,0):FORI=0TO500:NEXT:RETURN
820 RETURN
830 ON VAL(I$)/2 GOTO 850,860,870
840 RETURN
850 COLOR=(2,0):COLOR=(1,0):RETURN
860 Z=0:RESTORE1180:GOSUB1050:Z=1:RESTORE1170:GOSUB1050:RETURN
870 Z=0:RESTORE1200:GOSUB1050:Z=1:RESTORE1190:GOSUB1050:RETURN
880 '
890 '
900 IFC<RND*10THEN940
910 IFI$="4"ORI$="6"THENL=1:GOTO950
920 IFI$="2"THENL=0:GOTO950
930 L=INT(RND*2)+2
940 L=INT(RND*8)-4:IFL<0THENL=0
950 ON L GOTO970,980,990
960 RETURN
970 COLOR=(4,0):COLOR=(5,C):FORI=0TO500:NEXT:RETURN
980 Z=0:RESTORE1230:GOSUB1050:Z=4:RESTORE1240:GOSUB1050:RETURN
990 Z=0:RESTORE1210:GOSUB1050:Z=4:RESTORE1220:GOSUB1050:RETURN
1000 ON L GOTO1020,1030,1040
1010 RETURN
1020 COLOR=(5,0):COLOR=(4,C):RETURN
1030 Z=0:RESTORE1240:GOSUB1050:Z=4:RESTORE1230:GOSUB1050:RETURN
1040 Z=0:RESTORE1220:GOSUB1050:Z=4:RESTORE1210:GOSUB1050:RETURN
1050 '
1060 READA:IFA<0THENG=1 ELSE READB,V,Z,W,I,Q:G=0:CIRCLE(A,B),V,Z,W,I,Q
1070 READA,B,V,W:LINE(A,B)-(V,W),PSET,Z
1080 READA,B:IFA<0THEN1070ELSEIFA>640THEN1100
1090 LINE-(A,B),PSET,Z:GOTO1080
1100 IFA>1000ORG=1THENRETURNELSEGOTO1060
1110 '
1120 DATA 480,160,20,6,.5,.875,.625,467,154,420,170,400,170,450,140,410,85,430,8
5,430,85,480,120,530,85,550,85,510,140,560,170,540,170,494,154,999,999
1130 DATA 480,70,20,5,.5,.375,.125,465,75,430,80,440,91,455,100,480,95,470,85,45
0,90,-1,-1,495,75,530,80,520,90,500,100,470,85,485,80,510,90,-1,-1,449,94,454,99
,419,169,449,169,479,109,489,135,469,159,499,159,519,129,499,105,509,94,999,999
1140 DATA 480,50,20,4,.6,.375,.125,465,59,430,80,430,100,440,100,490,75,480,70,4
40,85,-1,-1,495,59,530,75,530,100,480,90,480,85,520,90,-1,-1,450,95,455,100,420,
170,450,170,480,110,490,130,470,160,500,160,520,130,500,100,510,95,999,999
1150 DATA 480,140,50,2,.6,.375,.125,445,160,385,190,-1,-1,515,160,575,190,999,99
9
1160 DATA 480,100,50,1,.6,.375,.125,445,120,385,150,380,190,-1,-1,515,120,575,15
0,580,190,-1,-1,550,190,460,140,480,130,540,150,-1,-1,410,190,480,170,470,160,41
0,170,10000,10000
1170 DATA-1,385,150,380,190,-1,-1,410,190,480,170,470,160,410,170,10000,10000
1180 DATA-1,385,150,400,190,-1,-1,385,150,460,89,480,89,440,170,10000,10000
1190 DATA-1,575,150,580,190,-1,-1,550,190,460,140,480,130,540,150,10000,10000
1200 DATA-1,575,150,560,190,-1,-1,575,150,500,60,460,60,500,170,10000,10000
1210 DATA-1,430,80,430,100,440,100,490,75,480,70,440,85,10000,10000
1220 DATA-1,430,80,450,100,540,120,560,110,460,90,455,80,10000,10000
1230 DATA-1,530,75,530,100,480,90,480,85,520,90,10000,10000
1240 DATA-1,530,75,480,105,460,100,510,80,10000,10000
1250 DATA-1,445,120,385,150,380,190,-1,-1,515,120,575,150,580,190,-1,-1,550,190,
460,140,480,130,540,150,-1,-1,410,190,480,170,470,160,410,170,10000,10000
1260 DATA-1,385,150,400,190,-1,-1,575,150,560,190,-1,-1,385,150,375,60,400,60,44
5,120,-1,-1,575,150,585,60,560,60,515,120,10000,10000
1270 '
1280 IFP>300THENO=1:RETURN
1290 IFP>150THENO=6:RETURN
1300 O=2:RETURN
1310 '
1320 PLAY"O4 L4 BR16BR32 O5 C L8 DCDR64 L2 E","O4 L4 BR16BR32O5 C L8 O4 BAFR64 L
2 A"
1330 SYMBOL(400,80),"You are",3,3,3:SYMBOL(380,120),"Champion!",3,3,3
1340 END
```

I N 60………(写真5)

《対策》 このエラーは，**“コマンドまたは文の書きかたに，誤りがある”**ということです。

とりあえず，60行のプログラムをチェックします。しかし，どこもおかしなところは見つかりません。さあ，どうしますか？

実は，この場合のエラーのか所は，50行のREAD C(I)にあったのです。それが，なぜ60行でエラー発生になったのでしょうか。

つまり，60行はDATAですから，必らずREAD～DATAで対になっているはずです。そこでREADのある50行を見たわけです。ところが，50行はREAD C(I)となって，数値変数を読む形なのに，60行のDATAは文字列になっています。つまり，ミスは文字列変数のC$(I)とするところを，$を打ちそこなってエラーが発生したというわけです。

《アドバイス》 READ～DATA中のSYNTAX ERRORは，READ，DATAの両方のプログラムをチェックせよ！

2. UNDEFINED LINE NUMBER ERROR(アンディファインド・ライン・ナンバー・エラー)

《例題》 UNDEFINED LINE NUMBER IN 80…(写真6)

《対策》 このエラーは，**“指定した行番号がありません”**ということです。

80行を見ると，RESTORE 11100 とあります。そこでLIST 11100 とやってみると，11100 行はありませんでした。つまり，11100 は1110の誤りだったのです。

3. SUBSCRIPT OUT OF RANGE ERROR(サブスクリプト・アウト・オブ・レンジ・エラー)

《例題》 SUBSCRIPT OUT OF RANGE IN 110……(写真7)

《対策》 このエラーは，**“配列の添字が0より小さかったり，上限をこえてしまった”**ということです。

```
Syntax Error In 60
Ready
LIST 60
60 DATA Gats Hara,Fighting Go,Brown Kid,
Kengi Goto,Piston Kato,Mr.White,King Joe
Ready
```

《写真5》SYNTAX ERROR

```
Undefined Line Number In 80
Ready
LIST 80
80 CLS:RESTORE11100
Ready
```

《写真6》UNDEFINED LINE NUMBER ERROR

```
NPB VS
Subscript Out Of Range In 110
Ready
LIST 110
110 COLOR7:LOCATE1,6:PRINTN$;" VS ";C$(C
)
Ready
```

《写真7》SUBSCRIPT OUT OF RANGE ERROR

110 行を見てみると，C$(C)という配列変数があります。するとおかしいのはCということになるので，PRINT Cとしてみたら，11の値が表示されました。

配列変数は，未定義の場合は添字の上限は10までと決まっています。そこでCの定義を行なっている70行を見つ

けてみると，Ｃ＝11となっていました。正しくは，Ｃ＝１だったのです。
《アドバイス》配列変数のエラーは，必ず添字の定義のか所をチェックせよ！

4．ILLEGAL FUNCTION CALL ERROR（ファンクション・コール・エラー）

《例題》 ILLEGAL FUNCTION CALL IN 1060……（写真８）
《対策》 このエラーは，**“関数やステートメントにつける変数に，誤りがある”**ということです。

この対策法は，少しめんどうです。1060行を見ても，まずどこが誤りなのか，よくわかりません。とりあえず，PRINT Aとします。Aは480と表示があったので，ELSEのあとが実行されます。同じように，PRINT B；V；Z；W；I；QとするとZが44であることがわかりました。

ZはCIRCLEの色の変数ですから，44というのは大きすぎます。ではどこのZが誤りなのでしょう。

調べてみたら，Zの値はREAD～DATAで読んでいました。そこでDATAのある1140行をチェックしたら44は４の誤りだったのです。

《アドバイス》 関数やステートメントの変数によるエラーは，アドベンチャー・ゲームのようなもの。じっくり関数または変数をチェックせよ！

5．RETURN WITHOUT GOSUB ERROR（リターン・ウィズアウト・ゴーサブ・エラー）

《例題》 RETURN WITHOUT GOSUB IN 850……（写真９）
《対策》 このエラーは，**“GOSUBとRETURNが，対になっていない”**ということです。

これは850行を見ても，誤りは見つかりません。850行のRETURNに対するGOSUBを，プログラム中からチェックしなければなりません。そこで，じっくりとGOSUB，あるいはGOTOのあるか所をチェックしたら，320行でGOSUB 320をGOTO 320と誤っていたのです。

《アドバイス》 トレース命令（TRONなど）のある機種は，これを使うとプログラムの実行順がひと目でわかり便利だ！

《写真８》ILLEGAL FUNCTION CALL ERROR

《写真９》RETURN WITHOUT GOSUB ERROR

6．OUT OF DATA ERROR（アウト・オブ・データ・エラー）

《例題》 OUT OF DATA ERRO IN 1080……（写真10）
《対策》 このエラーは，**“READすべきDATAがない”**ということです。

つまりは，DATAのか所をよくチェックすればいいのです。この場合は，うっかり1250行のDATAを忘れていました。

7．TYPE MISMATCH ERROR（タイプ・ミスマッチ・エラー）

《例題》 TYPE MISMATCH IN 330……（写真11）
《対策》 このエラーは，**“文字式と変数を誤った”**ということです。

330行を見ると，VAL(I)がおかしいと，すぐにわかりました。ここはIをI＄とすべきなんです。

《アドバイス》 TYPE MISMATCH ERRORは，関数の書式にあった変数が使われているかどうかをチェックせよ！

8．NEXT WITHOUT FOR ERROR（ネクスト・ウィズアウト・フォー・エラー）

《例題》 NEXT WITHOUT FOR IN 450……（写真12）
《対策》 このエラーは，**“FORとNEXTが対になっていない”**ということです。

450行を見ると，NEXT J，Iとあるのに，前のほうはFOR I＝0 TO 2だけです。つまり，FOR J＝0 TO 300がぬけてたのです。

《アドバイス》 GOSUB～RETURNや，FOR～NEXTのような対になったコマンドは，どちらかを誤ると，もう一方でエラーがでる！

《写真10》OUT OF DATA ERROR

《写真11》TYPE MISMATCH ERROR

《写真12》NEXT WITHOUT FOR ERROR

ホッとひと息，でも安心はできません！

いかがでしたか？　こうしてエラー・メッセージを解読できるようになれば，あなたも名プログラマーの仲間入りです。しかし，そう簡単に解消できないのが，エラー・メッセージの難しさでもあるのです。

なんとなくわかったと思ったら，ホッと安心してないで，エラーだらけのプログラムの山に，さっそくチャレンジしてみてはいかがですか？

連載企画 周辺機器使いこなしマニュアル

印字方式別　その7

プリンタ大紹介

プログラミングの強い味方！

丹治佐一

パソコン本体のつぎに，ほしくなる周辺機器といえば，フロッピ・ディスクとプリンタでしょう。

フロッピ・ディスクは，前号でも紹介したように，高速でプログラムやデータを記憶できる，便利な装置でしたね。

今回は，文章やプログラム・リスト，そして，画面のハード・コピーなどを取るのに必要な周辺機器「プリンタ」をとり上げました。

プリンタがあると

●プログラム修正が楽

プログラムを作ったり，ベーマガに載っているプログラムを打ち込んで実行させると，人間のことですから，必ず一つや二つの入力ミスがでてきます。

そんなとき，画面を見ながら修正するよりは，一度プログラムをプリント・アウトさせて，それをじっくりながめたほうがプログラム全体を見渡せるため，プログラム・ミスを探しやすいのです。自分で作っているときは，特にそれがいえ，全体を見渡せることの威力がでてきます。

また，プログラム・リストをプリント・アウトして保存しておけば，そのプログラムが入っているディスケットやカセットが，たとえ，再び読み込めなくなっても，プリント・アウトさせたものさえあれば，プログラムを生き返らせることができるのです。

●君の作った文章が打ちだせる

その他，プリンタは，ワード・プロセッサを使って文章を作ったとき，その文章を打ちだすためにも，必要なものです。自分で作った文章をプリンタ用紙だけではなく，ハガキやタック・シールなどに印字すれば，楽しさが倍増！

それに，最近のプリンタは，マイコン内蔵のインテリジェント・タイプだから，パソコン側からプリンタのいろいろな機能をコントロールして，いろいろな文字やグラフィックを印字させることもできるのです。

●ゲームの画面コピーが……

それから，プリンタによって，画面にでているものをそのまま紙面に印字する“ハード・コピー”が可能ですから，ゲームをしていて，最高得点がでたら，その証拠として画面ごとハード・コピーを取ってしまうなどといういろんな楽しみかたもあるのです。

プリンタは，ただプログラム・リストを印字するための機械ではありません！そのことを頭に入れて使えば，こんなおもしろい機械はありませんよ。

プリンタをコントロールしよう

では，実際にプリンタをパソコンにつないだときの使いかたを説明しましょう。

●プログラムを打ちだす方法

プログラムを画面に表示させる命令といえば〝LIST（リスト）″ですね。プリンタにだす場合は，ＬＩＳＴの頭にＬを付けた〝ＬＬＩＳＴ(エルリスト)″命令を使います（MZ系は〝ＬＩＳＴ／Ｐ″）。

> ＬＬＩＳＴ［RETURN］でＯＫ！
> └エルリストと読む

使いかたは，ＬＩＳＴと同様です。

●プリンタに文字をだす

プリンタは，リストをだす以外に，印字したい文字を直接送れば，その文字や文章を印字してくれます。それは，〝ＬＰＲＩＮＴ(エルプリント)″命令を使い，使いかたは，画面に文字をだす〝ＰＲＩＮＴ（プリント）″文と同じで，出力先がモニタTVではなく，プリンタになるだけです。

> ＬＰＲＩＮＴ〝［だしたい文章］″［RETURN］でＯＫ！
> 変数を印字させるのもＰＲＩＮＴ文と同じです
> ＬＰＲＩＮＴ［変数名］

このＬＰＲＩＮＴ文は，文字を印字させるだけではなく，プリンタをコントロールするための命令である，コントロール・コード（**第１表**）を送るのにも使われます。

ただ，このコントロール・コードは，プリンタにより異なっている場合が多く，ＢＡＳＩＣ言語の方言のようになっています。

コントロール・コードは，プリンタのカタログなどにも載っていますから，機会があったら見てください。同時に，プリンタのいろいろな機能がわかり，おもしろいですよ。ＢＡＳＩＣでいえば，命令一覧表にあたるわけですから，プリンタ同志で比べてみれば，機能の差がわかるわけです。

●コントロール・コードの送りかた

さて，このコントロール・コードの送りかたですが，ＣＨＲ＄（キャラクタ・ダラー）命令を使って，コードをキャラクタに直して送ります。

> ＬＰＲＩＮＴ　ＣＨＲ＄（コード）；
> 注：LF(ライン・フィード：一行改行)を送らないようにする（必要に応じて）

例えば，プリンタからベル音(ＢＥＥＰ)をだすならば，ＢＥＬ(ベル)コードは，７ですから，

ＬＰＲＩＮＴ　ＣＨＲ＄（７）

とすればＯＫ！プリンタ側に機能があればピーッと鳴る。

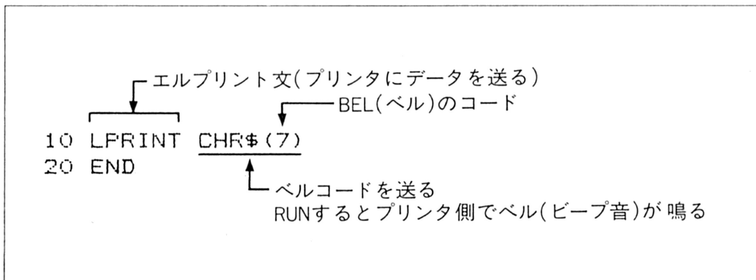
また，縮小文字を印字させるには，ＳＩ（シフト・イン）コードを送ります。ＳＩは，ＣＨＲ＄（15）ですから，

ＬＰＲＩＮＴ　ＣＨＲ＄(15)；〝ベーマガヨロシク!!″

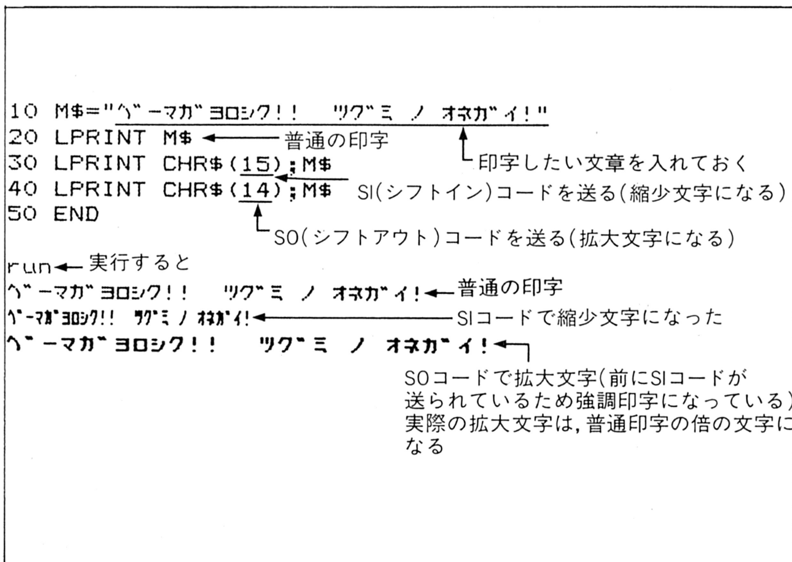
《第1表》主なコントロール・コード表の例

コントロール・コード	機　　能	コントロール・コード	機　　能
BEL	ベル	ESC @	リセットプリンタ
BS	バックスペース	ESC A+n	紙送り量n/72インチ設定
HT	水平タブの実行	ESC B+n_1+n_2+……+nk+NUL	垂直タブ設定
LF	改行	ESC C+n	行単位ページ長設定
VT	垂直タブの実行	ESC C 0+n	インチ単位ページ長設定
FF	改ページ	ESC D+n_1+n_2+……+nk+NUL	水平タブ設定
CR	印字及び復帰	ESC E	強調印字
SO	自動解除付倍幅拡大文字	ESC F	強調印字の解除
SI	縮小文字	ESC G	二重打ち印字
DC2	縮小文字の解除	ESC H	二重打ち印字の解除
DC4	倍幅拡大文字の解除	ESC J+n	印字及び順方向紙送り量の実行
DEL	デリート	ESC K+n_1+n_2	単密度ビットイメージ指定
CAN	キャンセル	ESC L+n_1+n_2	倍密度ビットイメージ指定
ESC SO	SOと同	ESC M	エリートサイズ指定
ESC SI	SIと同	ESC N+n	ミシン目スキップ設定
ESC ＊+m+n_1+n_2	ビット・イメージ・モードの選択	ESC O	ミシン目スキップ解除
ESC －+n	アンダーラインモードの指定	ESC P	パイカ・サイズ指定
ESC ／+n	VFUのチャネル指定	ESC Q+n	右マージン設定
ESC !+n	印字モード指定	ESC R+n	国際文字セットセレクト
ESC ? K+m	ビット・イメージ・モードの変換	ESC S 0	スーパースクリプト文字
ESC ^+m+n_1+n_2	9ピン・ビット・イメージ・モードのセレクト	ESC S 1	サブスクリプト文字
ESC 0	紙送り量1/8インチ設定	ESC T	スーパー/サブ・スクリプト文字の解除
ESC 1	紙送り量7/72インチ設定	ESC U+n	片方向印字指定
ESC 2	紙送り量1/6インチ設定	ESC W+n	倍幅拡大文字
ESC 3+n	紙送り量n/216インチ設定	ESC Y+n_1+n_2	倍速倍密度ビットイメージ指定
ESC 4	イタリックキャラクタセレクト	ESC Z+n_1+n_2	四倍密度ビットイメージ指定
ESC 5	イタリックキャラクタ解除	ESC b+n+m_1+m_2+……+mk+NUL	VFUの位置設定
ESC 8	紙無し検出無効	ESC l+n	左マージンの設定
ESC 9	紙無し検出有効	ESC s+n	半速指定
ESC ＜	ホームヘッド	ESC m+n	プリンタ・モード・セレクト

《リスト1》プリンタからベル音をだす



《リスト2》縮小，拡大文字を印字



とすれば縮小サイズの文字で印字してくれます（プリンタによって異なる場合があります）。

同様に，ESC（エスケープ），SI（シフト・イン）を送ってもなります。ちなみに，ESCは，CHR＄(27)ですから，

LPRINT　CHR＄(27)；CHR＄(15)；"ベーマガ……"

となります。

このような方法で，いろいろな文字の形を選んだり，文字の大きさ，そして漢字まで印字させることができるのです。

プロッタ・プリンタでは，この方法で描く線の方向や，ペンの色などを細かく指定して，パソコンの画面を使って絵を描くように，紙面上で絵を描かせることができます。

プリンタの種類と印字品質

プリンタに，リストや文字などをだす方法がわかったところで，プリンタの種類について説明しましょう。

プリンタといっても，1種類だけではなく，数多くの種類があり，いろいろな方法で印字させています。そのため，その方法によって当然，印字した文字の印字品質が異なってしまうわけです。

プリンタを選ぶときは，価格から選んでいくと思いますが，この印字品質にも目を向け，買う前に印字させたものを見せてもらいましょう。

●サーマル(感熱)プリンタ

感熱用紙という熱を感じると変色する特殊な紙を使って，印字するものです。キップの自動販売機は，このサーマル・プリンタで印字されています。

このプリンタの特徴は，価格が安いことと，印字音がとても静かであることと，機械的部分が少なくて，メンテナンスが容易などが上げられますが，印字する紙を選んだり，印字したものの保管が悪いと変色してしまうおそれがあるなど注意が必要です。

第1図に，印字例を示します。

●熱転写プリンタ

このプリンタは，サーマル・プリンタ同様に，熱を発するヘッドを用いますが，この熱によって，特殊なインクを紙に転写して印字させるものです。そのため，紙は選ばず普通紙が利用できます。

特徴としては，サーマル・プリンタ同様

ABCDEFGHIJ
1234567890

《第1図》サーマル・プリンタの印字例

ABCDEFGHIJ
1234567890

《第2図》熱転写プリンタの印字例

ABCDEFGHIJ
1234567890

《第3図》プロッタ・プリンタの印字例

ABCDEFGHIJ
1234567890

《第4図》ドット・インパクト・プリンタの印字例

ですが，熱転写プリンタの場合，紙を選ばないかわりに，インク・リボンを使い切ったら交換しなければならないのです。ドット・インパクト・プリンタなどは，インク・リボンがエンドレスになっていて，使っているうちに印字が薄くなってきますが，問題なく使えます（気になったら，スタンプ・インキを補充すればＯＫ！）。熱転写プリンタの印字例を**第２図**に示します。

●プロッタ・プリンタ

プロッタ・プリンタは，普通のプリンタとはちょっと異種のもので，描こうとする文字のとおりに，ペンをＸ，Ｙ方向に動かして，印字というよりは書くものです。Ｙ方向は，紙全体を動かすことで実現しています（Ｘ，Ｙ方向にペンを動かして描くものに，ＸＹプロッタという周辺機器がある）。

この方法で，文字の他にいろいろな図形を描くことができます。プロッタ・プリンタは，図形を描いて，ついでに文字も描くといったほうが良いでしょう。

第３図には，プロッタ・プリンタの印字例を示します。

また，最近では，一般の文字の他に，漢字まで描いてしまうのですから驚きです。その他に，文字を90°，180°など回転させ，さらにいろいろな大きさで文字を描けたり，描くペンの色を変えたりと，他のプリンタでは見られないユニークな機能が付いてきました。

●ドット・インパクト・プリンタ

ドット・インパクト・プリンタは，プリンタの中で一番多くでている種類です。

印字方法は，電磁石の力で針金を押し出し，その針金が，インク・リボンを押すことで紙に印字する方法です。そのためその針金の跡の点（ドット）が印字文字を表わしています。

点で文字が作られているので，ヘッドのピン数が多ければ多いほど，印字品質が良くなります。漢字を印字させたいのなら，９ピン・ヘッドより，24ピン・ヘッド級のものをおすすめします。

紙は普通紙が使えますが，トラクタ・フィード・タイプは，紙を送るための穴が紙の両側にあいてないといけません。

トラクタ・フィード・タイプは，逆にいえば，穴で紙を送るため，ロール紙などを使っているプリンタなどと比べ，正確に紙が送られ，正確な位置から印字させることができるので，印字ワクが決まっている紙や，はみでると困るタック・シールなどでは，とても便利なものです。

その他，ドット・インパクト・プリンタでは，その印字方式のために，サーマル・プリンタなどと比べ，印字音が大きいという難点がありますが，多くの文字種類，コントロール機能の多さ，そして，幅の広い紙が使えるというのもうれしい点です。

第４図は，ドット・インパクト・プリンタの印字例です。

●インク・ジェット・プリンタ

インク・ジェット・プリンタは，その名のとおり，インクを細いノズルから噴射させて印字するもので，高度な技術がないとできない方式です。印字品質は，ドット・インパクトなどに比べものにならないぐらい，高品質に印字されます。

ただ，管理をおこたると，ノズルの目づまりを起こす可能性があります。

プリンタを選ぶには

さて，プリンタを選ぶには，価格よりも，その印字品質から逆に，価格を見ることが重要だということが，おわかりいただけたでしょう。それに，自分の持っているパソコンで印字させることが可能であるかのチェックも，もちろん必要です。

プリンタによって，リストや文字を印字できても，画面のハード・コピーが取れないものもあります。それに，パソコンによって，インター・フェースが異なったり，漢字を印字させるためには，別のオプションを買わなければいけなかったりと，細かな点がいろいろとあります。

選ぶには，まず自分がどの機械〔テキストのみの印字，ビット・イメージ印字（印字させる点のデータを直接送って，印字させる。画面のハード・コピーにはこの機能が必要），漢字を印字させる〕が必要なのかをよく考えて選びましょう。当然，漢字を印字させる場合，パソコン本体にも漢字機能がないと画面に漢字をだすことはできません（データを送れば印字させることはできる）。

その他，印字の種類や，カラーが印字できる機能を選ぶなど，その目的によって変わってきます。

プリンタ・カタログ

今回は，印字方式別で価格順に並べてみました。自分の気に入った印字方式の中から，自分の予算に近い機種を選べばＯＫ！ですね。

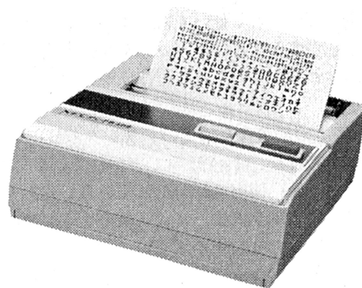
●表記について

印字速度：１秒間で印字できる文字数ですから，この文字数が多いほど印字スピードが速いといえます。

印字桁数：１行で印字できる最大の文字数（通常）です。文字を縮小，拡大させると，当然最大印字文字数が変わります。

文字種類：印字できる文字の種類で，英字やカナの他，漢字，グラフィック記号などがあります。プリンタによってグラフィック記号がパソコン側とプリンタ側で対応していないものがあります。

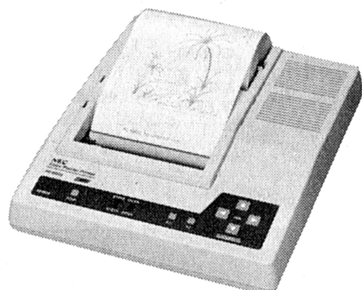
印字可能文字：この欄には，そのプリンタの特徴ともいえる，いろいろな文字の形，



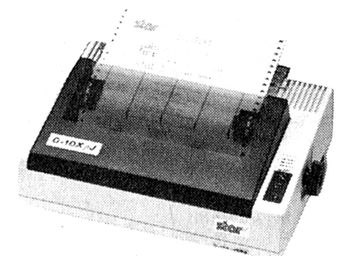
《写真１》サーマル・プリンタＰＣ－ＰＲ402（日電ホームエレ）



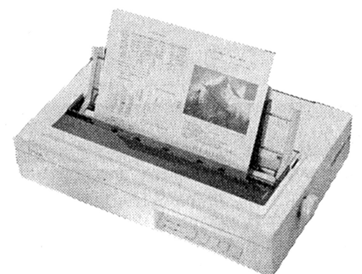
《写真２》熱転写プリンタＨＲ－５Ｘ（ブラザー）



《写真３》カラー・プロッタ・プリンタＰＣ－6022（日電ホームエレ）



《写真４》ドット・インパクト・プリンタＧ－10ＸＰＪ（スター精密）

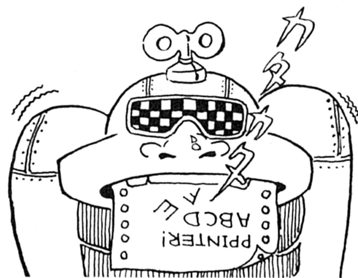


《写真５》インクジェット・プリンタ1P-130K（エプソン）

サイズについて書いてあります。ワープロなどで使うなら，いろいろな文字サイズで印字できるものを選んだほうが良いでしょう。

そして，最後に，そのプリンタで使用可能な機種が○（丸印）等で書かれています。

その他，使用可能用紙にもいろいろあります。カット紙は，コピー紙のように初めから決められたサイズで切ってあるもの。連続用紙（ファンフォールド紙）は，長い紙がミシン目によって四角く折られていて両側には紙を送るための穴があいています。ロール紙は，みなさんが毎日お世話になっているトイレット・ペーパー状に紙が巻いてあるのです。



《第２表》使用可能機種マーク説明

	画面コピー	グラフィック
○	可	一　致
△	可	不一致
■	不可	不一致
▲	不可	一　致

熱転写プリンタ

メーカー	型名／価格	印字速度（通常）	印字桁数（通常）	文字種類	印字可能文字（特徴）	FM-7/77	MZ-1500	MZ-2200/2000	パソピア7	PC-6600/6001mkII	PC-8001	PC-8001mkII	PC-8801/mkII	PC-9801	S-I	SMC-777	X-I	MSX
ブラザー	HR-5 39,800円	30字／秒	80字／行	222種(グラフィック含)	倍幅拡大 縮小倍幅拡大 ビットイメージ	○	▲	▲				■	■	■	○	△	▲	
ブラザー	HR-5X 39,800円	30字／秒	80字／行	279種(グラフィック，ひらがな含) →A,Cモード	倍幅拡大 縮小倍幅拡大 ビットイメージ	■			○	○	○	○	○	○				○
ブラザー	HR-6X 49,800円	30字／秒	80字／行	279種(グラフィック，ひらがな含) →A,Cモード	倍幅拡大 縮小倍幅拡大 ビットイメージ，漢字				○	○	○	○	○	○				○
富士通	MB-27407 79,800円	45字／秒	80字／行	222種 (カタカナ含)	倍幅拡大、縮小、スーパー／サブスクリプト、２重打	○												
ヤマハ	PN-01 89,800円	45字／秒	80字／行	250種	縮小、倍幅拡大 ビットイメージ													○
日立	MPP-1060 158,000円	60字／秒	96字／行	パイカ：279種 漢字：3398種	漢字、半角、1/4角、外字、ビットイメージ										○			

サーマル・プリンタ

メーカー	型名／価格	印字速度（通常）	印字桁数（通常）	文字種類	印字可能文字（特徴）	FM-7/77	MZ-1500	MZ-2200/2000	パソピア7	PC-6600/6001mkII	PC-8001	PC-8001mkII	PC-8801/mkII	PC-9801	S-I	SMC-777	X-I	MSX
日電ホームエレ	PC-PR402 23,800円	40字／秒	40字／行	160種 カタカナ、記号含	倍角 ビットイメージ					△	■	■	■	■				
関東電子	KP-1000S 24,000円	60字／秒	80字／行	221種 カタカナ、セミグラフィック含	倍角、半角、片方向両方向 ビットイメージ	○			○	○	○	○	○	○		△		△
スター精密	ST-80 39,800円	60字／秒	80字／行	MSXモード 256種 PCモード 288種	拡大・ビットイメージ、スーパー／サブスクリプト				○	△	○	○	○	○				○
日電ホームエレ	PC-PR401 39,800円	56字／秒	80字／行	216種 カタカナ、記号含	倍角、コンデンス ビットイメージ					△	▲	○	○	○				
日立	MPP-1021H 44,800円	56字／秒	80字／行	284種	拡大、縮小、ビットイメージ													○
三菱	ML-60PR 59,800円	45字／秒	60字／行	254種 カタカナ、ひらがな外字含	倍角 ビットイメージ													○
日立	MP-1020 59,800円	70字／秒	80字／行	284種	拡大、縮小、ビットイメージ										○			

プリンタ・メーカー・カタログ請求先

▶**エプソン販売㈱**：〒160 東京都新宿区西新宿2-4-1 新宿ＮＳビル11Ｆ
▶**関東電子㈱**：〒101 東京都千代田区外神田1-11-5
▶**スター精密㈱**：〒422-91 静岡市中吉田194
▶**㈱精工舎**：〒130 東京都墨田区太平4-1-1 情報機器事業部
▶**ブラザー販売㈱**：〒104 東京都中央区京橋3-3-8 情報機器事業部
▶**横河北辰電機㈱**：〒160 東京都新宿区西新宿2-4-1 新宿ＮＳビル10Ｆ
▶その他については、42ページを参照してください。

※プリンタは，各パソコン・メーカーからも数多く発売されています。資料請求の際には，目的の製品名と「マイコンＢＡＳＩＣ係」と書いてハガキで送ってください。

プロッタ・プリンタ

メーカー	型名／価格	印字速度（通常）	印字桁数（通常）	文字種類	印字可能文字（特徴）	FM-7/77	MZ-1500	MS-2000/2200	パソピア7	PC-6001/6601 mkII	PC-8001	PC-8001 mkII	PC-8801/mkII	PC-9801	S1	SMC-777	X1	MSX
ソニー	PRN-C41 54,800円	6字／秒	80字／行	249種 カタカナ、ひらがな含	16種の大きさ 回転、4色印字													▲
日電ホームエレ	PC-6023 79,800円	4.5字／秒	80字／行	270種 カタカナ、ひらがな含	10段階の文字サイズ 回転、4色印字					■	▲	▲	▲	▲				
エプソン	HI-80 84,000円	6.5字／秒	――	255種	ASCII小文字	▲				■	▲	▲	▲	▲				

ドット・インパクト・プリンタ

メーカー	型名／価格	印字速度（通常）	印字桁数（通常）	文字種類	印字可能文字（特徴）	FM-7/77	MZ-1500	MZ-2000/2200	パソピア7	PC-6001/6601 mkII	PC-8001	PC-8001 mkII	PC-8801/mkII	PC-9801	S1	SMC-777	X1	MSX
精工舎	GP-50MX 29,800円	35字／秒	40字／行	250種、カナ、ひらがな記号、グラフィックキャラクタ含	倍角 ビットイメージ													○
精工舎	GP-500M 49,800円	37字／秒	80字／行	224種 カナ、記号含	倍角、ビットイメージ ミシン目スキップ					△	○	○	○	○				
精工舎	GP-500F 49,800円	25字／秒	80字／行	224種 カナ、記号含	倍角、縮小 ミシン目スキップ	○												
精工舎	GP-500Z 49,800円	25字／秒	80字／行	256種 カナ、記号含	倍角、縮小、ビットイメージ2重打		○											
ブラザー	M-1009 49,800円	50字／秒	80字／行	222種 グラフィック含	倍幅拡大 縮小倍幅拡大，縮少	○	▲					■	■	■	○		▲	
ブラザー	M-1009X 49,800円	40字／秒	80字／行	279種(グラフィックひらがな含) →A.Cモード	倍幅拡大、縮小倍幅拡大	■	▲	△	○	○	○	○	○	○		○	▲	○
スター精密	G-10XfII 74,900円	120字／秒	80字／行	408種（国際文字、カタカナ等含）	ビットイメージ、拡大 スーパー／サブスクリプト	○												
スター精密	G-10XPII 74,900円	120字／秒	80字／行	376種（国際文字、カタカナ等含）	ビットイメージ、拡大 スーパー／サブスクリプト				○	△	○	○	○	○				
エプソン	RP-80II 79,000円	100字／秒	80字／行	397種	倍角、半角 サブスクリプト ビットイメージ	○			○	△	▲	○	○	○			○	
ソニー	SMI-720 84,800円	150字／秒	80字／行	288種 カタカナ、ひらがなグラフィック含	プロポーショナル、スーパー／サブスクリプト、ビットイメージ											○		
エプソン	RP-80P/TII 89,000円	100字／秒	80字／行	3,879種	倍角、半角 サブスクリプト ビットイメージ	○			○	△	▲	○	○	○			○	
日電ホームエレ	PC-PR103 89,800円	92字／秒	80字／行	270種 カタカナ、ひらがな含	倍角 ビットイメージ					△	▲	○	○	○				
富士通	MB-27409 98,000円	180字／秒	80桁／行	476種 カタカナ、外字含	倍幅拡大、縮小 2重打、スーパー／サブスクリプト	○												
スター精密	G-10XPJ 104,900円	120字／秒	80字／行	3,984種 カタカナ、ひらがな外字含	縦倍角、横倍角 半角、縦書き ビットイメージ				○	△	○	○	○	○				
スター精密	G-15XfII 117,000円	120字／秒	136字／行	408種(国際文字、カタカナ含)	ビットイメージ、拡大 スーパー／サブスクリプト	○												
スター精密	G-15XPII 117,000円	120字／秒	136字／行	376種(国際文字、カタカナ含)	ビットイメージ、拡大 スーパー／サブスクリプト				○	△	○	○	○	○				
エプソン	RP-80IIK 119,000円	100字／秒	80字／行	3,879種	倍角、半角 サブスクリプト ビットイメージ	○				△	▲	○	○	○				
日立	MP-1041A 128,000円	120字／秒	80字／行	284種	拡大、縮小 ビットイメージ										○			
日電ホームエレ	PC-PR104 148,000円	92字／秒	80字／行	3900種（カタカナ、ひらがな、記号、漢字含）	漢字、倍角、半角、スクリプト、ビットイメージ、縦書					△	▲	○	○	○				
スター精密	radiX-10 168,000円	200字／秒	80字／行	440種(国際文字、カタカナ含)	ビットイメージ、拡大 スーパー／サブスクリプト	○												

連載
コクボスキーの Computer Sound コーナー

青山コンピュータスクールメロン　小久保 隆

ハイ、今月の紹介プログラムは、ベーマガ常連のプログラマー、ドメル氏のものです。このミュージック・プログラムは「M.S.R」と名付けられていますが、M.S.Rとは、"ミュージック・サブルーチン群"の略なんだそうです。

これまで紹介してきたプログラムと比べると、ハイ・テクニックを駆使した、できあがりのスバラシイ作品になっています。

開発のきっかけは、ベーシックマスターLⅢにPLAY文がないため、マシン語で作ってみようと思いついたそうです。

なにはともあれ、強力なM.S.Rの魅力にひたってみてください。

M.S.R
for ベーシックマスターLⅢ／マーク5／S1
ドメル

☆M.S.Rとは

このプログラムは、すでに83年12月号61ページの「スペース・パトロール」に使われていますが、くわしい使いかたを書いてなかったので、あらためて紹介してみようと思います。

ベーシックマスターLⅢ／マーク5にはPALY文のようなミュージック機能がありませんでした。そこで、JR－200のPLAY文を参考にして、マシン語で作りあげたのが、この「M.S.R」です。

これを使えば、ゲームのBGM（バックグラウンド・ミュージック）はもちろんのこと、ミュージックの連続演奏も可能となります。

☆M.S.Rの機能について

M.S.Rのデータ書式は、JR－200に似ており、音長、音程の順にデータを並べています。

機能的には、ノーマル演奏でデータを最後まで演奏するほか、データをコールするごとに1音ずつ演奏し、終わると初めのデータから演奏するというSTEP演奏機能も付いています。これにより、BASIC上でのM.S.R制御のための時間がなくなり、プログラム中でコールするだけで、単独の演奏が可能になりました。もちろん、演奏の停止もコールするだけですから、全体に演奏のコントロールが簡単になったわけです。

もう一つの機能に、BGM演奏があります。これは、1音のデータが3バイトと少し長いのですが、タイマ割込み演奏によって、開始番地とON、OFFを行なうだけで、BASICと同時進行で無限ループ演奏ができます。ただし、BEEP回路のON、OFFを使っているため、演奏中にBASICのほうのスピードが多少遅れますが、とても便利なものです。

そのほか、各所にNOP命令が入っているため、将来の機能拡張も可能です。

☆M.S.Rの操作方法

M.S.Rはマシン語で作られていますから、開始番地のコールをしなければなりません。それでは、M.S.RをLOAD、RUNしてみましょう。

画面はメニュー・モードになります（**写真1**）。ここに表示された1～6のメニューを選んでデータの作成や演奏を行なうのです。

それでは、各メニューについて、簡単に説明しておきます。

1. ORGAN EDITOR

ミュージック・データを作ります。画面に表示されたキーを鍵盤代わりにして音を演奏しながら入力していきます（**写真2**）。

2. STEP DEBUGER

入力したミュージック・データの修正を行ないます。スペース・キーを押すたびに、1音ずつ入力されたデータが演奏されます。データを修正する場合は、ここでⒹを押すと、デバグ・モードに変わります（**写真3**）。

3. BGM DEBUGER

メニューの5によって、BGM演奏用に変換されたデータの修正を行ないます。くり返し演奏される音を聞きながら、データを修正する場合は、Ⓓを押します。デバグ・モードになったら、修正するデータを探してデバグします（**写真4**）。

4. AUTO PLAY

メニュー1，2で完成されたミュージック・データを、自動演奏します。

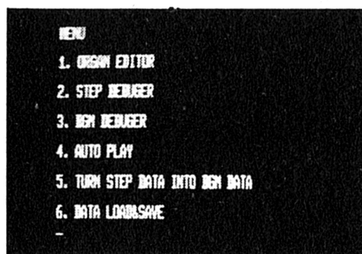
5. TURN STEP DATA INTO BGM DATA

メニュー1，2，4で完全となったミュージック・データを、BGM用データに変換します。

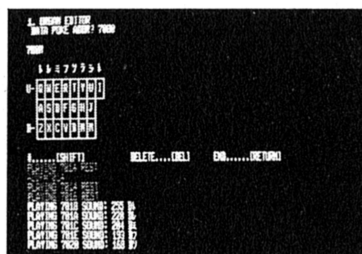
6. DATA LOAD&SAVE

BGMデータのLOADとSAVEを行ないます（**写真5**）。

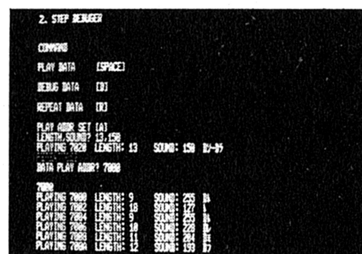
以上がM.S.Rの機能ですがメニューの実行順序は、1→2→4→5→3→6



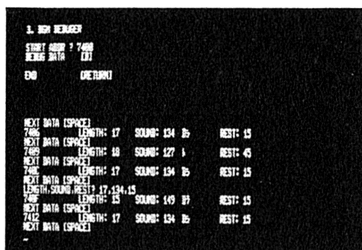
《写真1》メニュー画面。1～6の数字を選びます



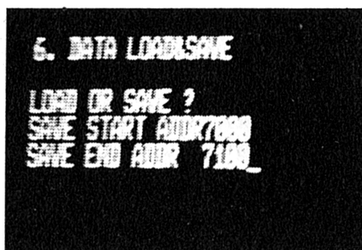
《写真2》キー入力によりミュージック・データを作ります



《写真3》ミュージック・データのデバグを行ないます



《写真4》BGMデータのデバグを行ないます



《写真5》BGMデータのLOADとSAVEを行ないます

になります。

M.S.Rの操作はマシン語で作ってあるため、操作に慣れるまではたいへんかもしれません。しかし、慣れてしまえば、これほど便利なミュージック・ツールはありません。どうか、M.S.Rを可愛いがってください。

《第1表》M.S.Rのメニュー

コマンド	名　　称	機　　　能
1	オルガン・エディタ	オルガンをひくように音を入力し、編集する
2	ステップ・エディタ	音のデータを1音ずつ演奏しながらデバグする
3	BGMデバッガ	BGMのデータを、演奏を聞きながらデバグする
4	自動演奏	ノーマル演奏のデータを最初から最後まで演奏
5	データ変換	ノーマル演奏のデータを、BGMデータに変換する
6	LOAD & SAVE	音データのロードとセーブ

注：音データは、& H7000～& H7DFFFの範囲におくことが望ましい。
M.S.R自体がリロケータブルなので、他のマシン語プログラムと重なってもMSRを移動させることにより、動かすことができる。

☆サンプル・データ

最後に、M.S.Rで作ったサンプル・データを紹介しておきます。なお、このデータは、私の友人のMr. Q氏が作ってくれたものです。どうも、ありがとう！

まず、**リスト2**をモニタから入力したら、M.S.RをRUNして、メニュー3で開始番地7400を入力すると演奏されます。

〈リスト2〉M.S.R用サンプル・プログラム・リスト。

```
7400  11 86 0F 0F 95 0F 11 86 - 0F 12 7F 2D 11 86 0F 0F (72)
7410  95 0F 11 86 0F 0E A8 0F - 0F 95 0F 0F 95 0F 11 86 (0C)
7420  2D 11 86 0F 0F 95 0F 11 - 86 0F 12 7F 2D 11 86 0F (90)
7430  0F 95 0F 11 86 0F 0E A8 - 0F 0F 95 0F 11 86 3C 14 (B8)
7440  70 0F 14 70 0F 14 70 0F - 18 61 2D 11 86 0F 11 86 (88)
7450  0F 14 70 0F 14 70 0F 0F - 95 0F 0F 95 0F 12 7F 2D (59)
7460  12 7F 0F 11 86 0F 0F 95 - 0F 11 86 2D 0E A8 0F 0E (90)
7470  A8 0F 0F 95 1E 11 86 0F - 11 86 3C 14 70 0F 14 70 (09)
7480  0F 14 70 0F 17 64 2D 11 - 86 0F 11 86 0F 17 64 0F (20)
7490  17 64 0F 0F 95 0F 0F 95 - 0F 12 7F 2D 12 7F 0F 11 (5F)
74A0  86 0F 0F 95 0F 11 86 2D - 0E A8 0F 0E A8 0F 0F 95 (3A)
74B0  3C 0E A8 0F 0E A8 4B 00 - 00 0F 00 00 00 00 00 00 (11)
74C0  00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00 (00)
```

〈リスト1〉M.S.Rのプログラム・リスト

```
10 SCREEN,,1:GOTO450
20 '****************     O R G A N    E D I T O R      ****************
30 CLS:PRINTA$(2):INPUT " DATA POKE ADDR";X$:PADDR=VAL("&H"+X$):PRINT:PRINTX$:Z=
INT(PADDR/256):POKE&H7E7A,Z:POKE&H7E13,Z :Z=PADDR-PEEK(&H7E7A)*256:POKE&H7E7B,Z:
POKE&H7E14,Z:POKE&HFFD4,128
40 PRINT:PRINT"  ト レ ミ フ ソ ラ シ ト":PRINT" ┌┬┬┬┬┬┬┬┬┐":PRINT"U-|Q|W|E|R|T
|Y|U|I|":PRINT" ├┼┼┼┼┼┼┼┼┤":PRINT" |A|S|D|F|G|H|J|":PRINT" ├┼┼┼┼┼┼
┼┤":PRINT"D-|Z|X|C|V|B|N|M|":PRINT" └┴┴┴┴┴┴┴┘ "
50 PRINTTAB(20);"#......[SHIFT]          DELETE....[DEL]     END......[RETURN]
":CONSOLE15,10
60 POKE&HFFE0,&H44:KY=ASC(INPUT$(1)+" "):POKE&HFFE0,0:MC=F(KY):IFMC=0THEN60 ELSE
 IFMC<0 THEN100
70 IF MC>INT(MC) THEN S=(MU(MC-0.5)+MU(MC+0.5))/2 ELSE  S=MU(MC)
80 PRINT"PLAYING ";HEX$(PADDR);" SOUND:";S;S$(S)
90  L=255/S*9:POKEPADDR,L:POKEPADDR+1,S:PADDR=PADDR+2:EXEC&H7E12:GOTO60
100 IFMC=-1 THEN490ELSE IFMC=-2 THEN  PADDR=PADDR-2:Z=INT(PADDR/256):POKE&H7E13,
Z:POKE&H7E14,PADDR-Z*256:COLOR2:PRINT"ADDR=";HEX$(PADDR):COLOR7:GOTO60
110 POKEPADDR,1:POKEPADDR+1,0:COLOR1:PRINT"PLAYING ";HEX$(PADDR);" REST":COLOR 7
:PADDR=PADDR+2:EXEC&H7E12:GOTO60
120 '****************     S T E P    D E B U G E R      ****************
130 POKE&HFFD4,128:CLS:PRINTA$(3):PRINT:FOR A=1 TO 6:PRINT:PRINTB$(A) :NEXT:X=PE
EK(&H7E7A):Y=PEEK(&H7E7B):PADDR=X*256+Y:US=PADDR:POKE&H7E13,X:POKE&H7E14,Y:CONSO
LE12,13 :PRINT:PRINT
140 KY=ASC(INPUT$(1)):ONCMD(KY)GOSUB 150,180,190,220,230:GOTO140
150 POKE&HFFE0,0:IX=PADDR:IFPEEK(PADDR)=0 THEN PADDR=US
160 PRINT"PLAYING ";HEX$(PADDR);TAB(14);"LENGTH:";PEEK(PADDR);TAB(28); "SOUND:";
PEEK(PADDR+1);TAB(40);S$(PEEK(PADDR+1))
170 PADDR=PADDR+2:EXEC&H7E12:POKE&HFFE0,&H44:RETURN
180 INPUT"LENGTH,SOUND";X,Y:PADDR=PADDR-2:POKEPADDR,X:POKEPADDR+1,Y:Z=INT(PADDR/
256):POKE&H7E13,Z:POKE&H7E14,PADDR-Z*256:RETURN
190 IFPADDR=US THEN PADDR=IX ELSE PADDR=PADDR-2:BEEP
200 COLOR2:PRINT"REPEAT";HEX$(PADDR):COLOR7
210 Z=INT(PADDR/256):POKE&H7E13,Z:POKE&H7E14,PADDR-Z*256:RETURN
220 INPUT"DATA PLAY ADDR";X$:PADDR=VAL("&H"+X$):PRINT:PRINTX$:Z=INT(PADDR/256):P
OKE&H7E7A,Z:POKE&H7E13,Z :Z=PADDR-PEEK(&H7E7A)*256:POKE&H7E7B,Z:POKE&H7E14,Z:US=
PADDR:IX=PADDR:RETURN
230 POKE&HFFD4,128:RETURN 510
240 '****************     B . G . M .    D E B U G E R      ****************
250 CLS: PRINTA$(4):PRINT:INPUT"START ADDR ";X$:PADDR=VAL("&H"+X$):US=PADDR:Z=IN
T(PADDR/256):POKE&H7EBB,Z:Z=PADDR-Z*256:POKE&H7EBC,Z:EXEC&H7ECF
260 POKE&HFFD4,0:Z$=CHR$(13)+CHR$(31): PRINTB$(3);Z$;Z$;B$(6):CONSOLE10,13
270 KY=ASC(INPUT$(1)):ONCMD(KY)GOSUB 310,280,270,310,230:GOTO270
280 L=PEEK(PADDR):S=PEEK(PADDR+1):R=PEEK(PADDR+2):PRINTHEX$(PADDR);TAB(14);"LENG
TH:";L;TAB(28); "SOUND:";S;TAB(40);S$(PEEK(PADDR+1));TAB(50);"REST:";R:IF L+S=0
THEN PADDR=US-3
290 PRINT "NEXT DATA [SPACE]" :KY=ASC(INPUT$(1)):IF KY=32  THEN PADDR=PADDR+3:GO
TO 280 ELSE IF KY=13 THEN RETURN
300 INPUT "LENGTH,SOUND,REST";L,S,R:POKEPADDR,L:POKEPADDR+1,S:POKEPADDR+2,R:PADD
R=PADDR+3:GOTO280
310 RETURN
320 '****************     A U T O     P L A Y      ****************
330 CLS:PRINTA$(5):INPUT "AUTO PLAY START ADDR";X$:PADDR=VAL("&H"+X$):PRINT:PRIN
TX$:Z=INT(PADDR/256):POKE&H7E7A,Z:POKE&H7E13,Z :Z=PADDR-PEEK(&H7E7A)*256:POKE&H7
E7B,Z:POKE&H7E14,Z:POKE&HFFD4,128
340 :EXEC&H7E00:PRINT "PLAY AGAIN [Y/N]":KY=ASC(INPUT$(1)):IFKY=89 THEN340ELSE51
0
350 '************  T U R N  S T E P  D A T A  I N T O  B G M D A T A  ************
360 CLS:PRINTA$(6):PRINT:INPUT "STEP PLAY START ADDR ";X$:INPUT "BGM STORE ADDR
";Y$:X=VAL("&H"+X$):Y=VAL("&H"+Y$)
370 POKEY,PEEK(X):POKEY+1,PEEK(X+1):POKEY+2,20:X=X+2:Y=Y+3:IFPEEK(X)=0 THEN PRIN
T"READY":A$=INPUT$(1):GOTO 510 ELSE370
380 '****************     L O A D  &  S A V E      ****************
390 CLS:PRINTA$(7):PRINT:PRINT"LOAD OR SAVE ?":KY=ASC(INPUT$(1)):IFKY=76 THEN 43
0 ELSE IFKY=83 THEN410
400 GOTO390
410 INPUT"SAVE START ADDR",X$:INPUT"SAVE END ADDR",Y$:X=VAL("&H"+X$):Y=VAL("&H"+
Y$):Z$="MUD."+X$:PRINT"SAVING DATA ";X$;"-";Y$:SAVEM Z$,X,Y,&H7E00
420 GOTO510
430 PRINT"IPL(ｳｿ) IS LOADING":LOADM:PRINT"READY":FORA=1TO100:GOTO510
440 '****************     ｼ ｮ ｷ ｾ ｯ ﾃ ｲ      ****************
450 CLEAR1500,&H6FFF:DIM MU(23),F(256),CMD(256),MU$(23),S$(256):FOR A=1 TO 23:RE
AD MU(A):NEXT:FORA=1TO22:READX$:X=ASC(X$):F(X)=A:F(X+&H20)=0.5+A:NEXT:F(13)=-1:F
(8)=-2:F(32)=-3:FORA=1TO23:READMU$(A):NEXT
460 POKE&HFFD4,128:B$(1)="COMMAND":B$(2)="PLAY DATA     [SPACE]":B$(3)="DEBUG DA
TA    [D]":B$(4)="REPEAT DATA   [R]":B$(5)="PLAY ADDR SET [A]":B$(6)="END
    [RETURN]"
470 :FOR A=1TO5:READ X$:CMD(VAL("&H"+X$))=A:NEXT
480 FORA=1TO22:S$(MU(A))=MU$(A):FORB=MU(A+1)TOMU(A)-1:S$(B)=MU$(A)+"-"+MU$(A+1):
PRINT"*";:NEXTB:NEXTA:S$(0)="REST"
490 A$(1)="MENU":A$(2)="1. ORGAN EDITOR":A$(3)="2. STEP DEBUGER":A$(4)="3. BGM D
EBUGER":A$(5)="4. AUTO PLAY":A$(6)="5. TURN STEP DATA INTO BGM DATA":A$(7)="6. D
ATA LOAD&SAVE"
500 '****************     M A I N    R O U T I N E      ****************
510 CONSOLE0,25:POKE&HFFE0,&H44:WIDTH80:FORA=1TO7:PRINT:PRINTA$(A):NEXT:C$=INPUT
$(1):C=ASC(C$):IFC>&H30 THEN ON C-&H30 GOTO  30,130,250,330,360,390
520 GOTO510
530 DATA 255,228,204,193,168,149,134,127,112,100,94,83,73,64,60,53,47,44,39,33,2
9,27,25
540 DATA Z,X,C,V,B,N,M,A,S,D,F,G,H,J,Q,W,E,R,T,Y,U,I
550 DATA  Dﾄ,Dﾚ,Dﾐ,Dﾌ,Dｿ,Dﾗ,Dｼ, ﾄ, ﾚ, ﾐ, ﾌ, ｿ, ﾗ, ｼ,Uﾄ,Uﾚ,Uﾐ,Uﾌ,Uｿ,Uﾗ,Uｼ,UUﾄ,UUﾚ
560 DATA 20,44,52,41,0D
```

松田 浩の キャラクタ・ダンシング Part 4

(for MSX)

＊読者参加企画＊ マイコン絵本「あした天気に……」



さあ，絵本をつくろう！

キャラクタ作りに加えて，ストーリーも自分で作られたらなんてこと考えてみたら，ずばり，マイコン絵本になった！

さっそく，プログラムをRUNしてみよう。右の写真の画面が，スペース・キーを押すごとに変わってでてくる。

実は，これだけではないのだ。なんとこの企画では，読者のみなさんに続きを作ってもらおうという，ほとんど作者の手ぬきおよび読者へのこびとしか考えられない企画なのだ。

もっとも，みなさんに作ってもらうのは，4コマ中の1コマだけで，残り3コマは僕が作るわけ。これって，けっこう大変なんだよねぇ。続き考えるのが…。

合作といえば，昔友人と合作マンガを作ったっけ…。友人と交互にノート2冊描いて，まだ最終回にならないの。

作品送ってネ！

そんなわけで，この続きの1コマを募集します。機種は問いませんが，ページの関係もあって，あまりリストの長いものは載せられません。単純な円や四角や線などを使って，表現してください。しめ切りは，4月10日。それより遅れると，僕がその続きを作れません。掲載は，5月10日発売の6月号。つまり，2か月に1度掲載していきます。話が完結するのは，はたしていつのことやら。

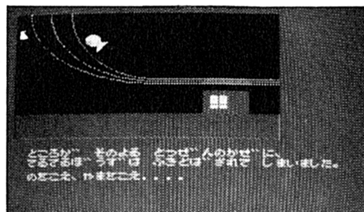
投稿の際は，住所・氏名・TEL・年令・職業・機種・メモリおよびストーリーも忘れずに書いて，『マイコンBASICマガジン・マイコン絵本係』まで送ってください。

✦マイコン絵本「あした天気に……」✦



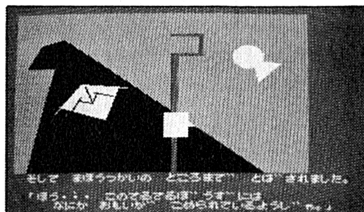
さっちゃんは，とてもごきげんです。とおくのくにではたらいていたおとうさんが，あしたかえってくるからです。
「あした，はれるといいな！」
さっちゃんは，てるてるぼうずをつくりました。





ところが，そのよるとつぜんのかぜに，てるてるぼうずはふきとばされてしまいました。のをこえ，やまをこえ………。





そして，まほうつかいのところまで，とばされてしまいました。
「ほう，このてるてるぼうずには，なにかおもいがこめられているようじゃ」



ここに入るストーリーを考えて，編集部まで送ってください。

マイコン絵本「あした天気に…」のプログラム・リスト

```
10 OPEN"GRP:" FOR OUTPUT AS#1
15 SCREEN2:P=3.141592#
50 CLS:LINE(20,15)-(180,125),12,BF:LINE(33,60)-(107,95),1,BF
55 CIRCLE(70,60),37,1,0,P:PAINT(70,55),1
60 CIRCLE(70,60),30,15,P,0:LINE(40,60)-(100,60),15:PAINT(70,65),15
65 LINE(65,85)-(75,100),15,BF:CIRCLE(70,125),30,8,0,P:LINE(40,125)-(100,125),8:P
AINT(70,120),8
70 FORI=1TO2:CIRCLE(56,57+I),13,1,P*5.2/4,P*6.8/4:CIRCLE(84,57+I),13,1,P*5.3/4,P
*6.9/4:NEXTI
75 LINE(65,82)-(70,85),8:LINE-(75,82),8
80 LINE(150,15)-(150,30),1:CIRCLE(150,40),10,15:PAINT(150,40),15
85 LINE(150,45)-(140,60),15:LINE-(160,60),15:LINE-(150,45),15:PAINT(150,55),15
87 DRAW"BM20,130":PRINT#1,"さっちゃんは とても こ゛きけ゛んて゛す":DRAW"BM20,138":PRINT#1,"とおくの くに
て゛ はたらいていた おとうさんか゛、"
88 DRAW"BM20,146":PRINT#1,"あした かえって くるからて゛す。":DRAW"BM30,160":PRINT#1,"「あした はれると
いいな!」":DRAW"BM20,168":PRINT#1,"さっちゃんは てるてるほ゛うす゛を つくりました。"
90 IFINKEY$<>" "GOTO90
100 SCREEN2:LINE(10,10)-(190,100),1,BF:LINE-(10,120),12,BF
105 LINE(140,80)-(170,100),4,BF:LINE(155,55)-(133,80),8:LINE-(177,80),8:LINE-(15
5,55),8:PAINT(155,60),8
110 LINE(145,85)-(155,95),15,BF:LINE(150,85)-(150,95),4:LINE(145,92)-(155,92),4
115 CIRCLE(65,35),5,15:PAINT(65,35),15:LINE(67,37)-(68,45),15:LINE-(75,37),15:LI
NE-(67,37),15:PAINT(70,40),15
120 FORI=0TO2:CIRCLE(110,10),60+I*15,7,P,P*3/2,(60+I*2)/(60+I*15):LINE(110,70+I*
2)-(190,70+I*2),7:NEXTI
125 DRAW"BM20,130":PRINT#1,"ところか゛ そのよる とつせ゛んのかせ゛に、":DRAW"BM20,138":PRINT#1,"てるてる
ほ゛うす゛は ふきとは゛されて しまいました。":DRAW"BM20,150":PRINT#1,"のをこえ、やまをこえ...."
190 IFINKEY$<>" " GOTO190
200 SCREEN2:LINE(10,10)-(210,150),13,BF
205 RESTORE210:X1=20:Y1=60:FORI=1TO6:READX2,Y2:LINE(X1,Y1)-(X2,Y2),1:X1=X2:Y1=Y2
:NEXTI
210 DATA40,60,20,150,180,150,45,35,30,40,20,60
215 PAINT(50,50),1
220 LINE(40,100)-(58,75),15:LINE-(90,78),15:LINE(43,94)-(75,105),15:LINE-(84,77)
,15:PAINT(60,80),15
225 LINE(61,77)-(66,91),1:LINE(56,89)-(66,91),1:LINE-(69,82),1:LINE(58,86)-(52,9
7),1:LINE(67,82)-(80,85),1
230 LINE(120,30)-(140,50),12,BF:LINE(120,33)-(137,47),13,BF:LINE(120,50)-(123,15
0),12,BF:LINE(115,100)-(130,120),15,BF
240 CIRCLE(170,50),10,15:PAINT(170,50)
245 LINE(174,54)-(177,72),15:LINE(177,72)-(192,56),15:LINE(192,56)-(174,54),15:P
AINT(180,60),15
247 DRAW"BM20,152":PRINT#1,"そして まほうつかいの ところまて゛ とは゛されました。":DRAW"BM20,168":PRINT#1
,"「ほう・・・ このてるてるほ゛うす゛には":DRAW"BM40,176":PRINT#1,"なにか おもいか゛ こめられているようし゛ゃ。」"
250 IFINKEY$<>" "GOTO250
1000 GOTO15
```

NEW MEDIA 時代を拓く! ビデオディスク・プログラム・コーナー

日本ビクターから,「VHDシステム」専用のビデオディスク「VROOM」が発売されました(定価9,800円)。今回はこのビデオディスクについて紹介します。

VHDシステムには何が必要か

VHDシステムとは，VHD pc のマークが表示されているビデオディスク・プレーヤと，VHDインターフェースとVHD言語のインタープリタが用意されているパソコン（スーパーインポーズ機能付）の組合わせで構成されているシステムのことで具体的には，ビクターの“HD－7900”ビデオディスク・プレーヤ，“IF－7900”VHDインターフェース，“HC－6／7”MSXパソコン，それに，モニタTVが必要です（第1図，第2図）。

「パソコンも買ってもらえないのに…」という，皆さんの声も聞こえてきそうな気もしますが，ビデオにはない，映像とサウンドのランダム・アクセス（記録されているものを，スピーディに選び出すことのできる機能）という大きな特徴を持つビデオディスクと，パソコン，そしてモニタTVは，新しい時代の家庭情報機器として中心になるものと予想されているのです。

リアルな現実映像でミス場面も再現

さて，実際に「VROOM」というビデオディスクを見てみましょう。

このディスクにはVHDシステムを動作させるためのプログラムがあらかじめ記録されています。

このプログラムは，デモ画面を上映中にパソコンのほうへデータとして送られ，システム作動開始となります。



《写真1》VROOMの画面，右のマップに自車の位置とパワーがパソコン映像でスーパーインポーズされる

「VROOM」はオートバイの運転を楽しむゲームで，他のソフトとちがう点は，映像が実写の迫力あるものになっていることです。

ゲームですから，転倒や事故などはつきものですが，それも実写の映像を使っています。つまり，もしミスをすると，ミスをしたときの映像に切替えてしまうのです。

ビデオテープでは，いくら早送りや巻きもどしができるといっても，瞬間的に切替える……なんていうことはできっこありませんよね。ここがビデオディスクの大きな特徴なのです。

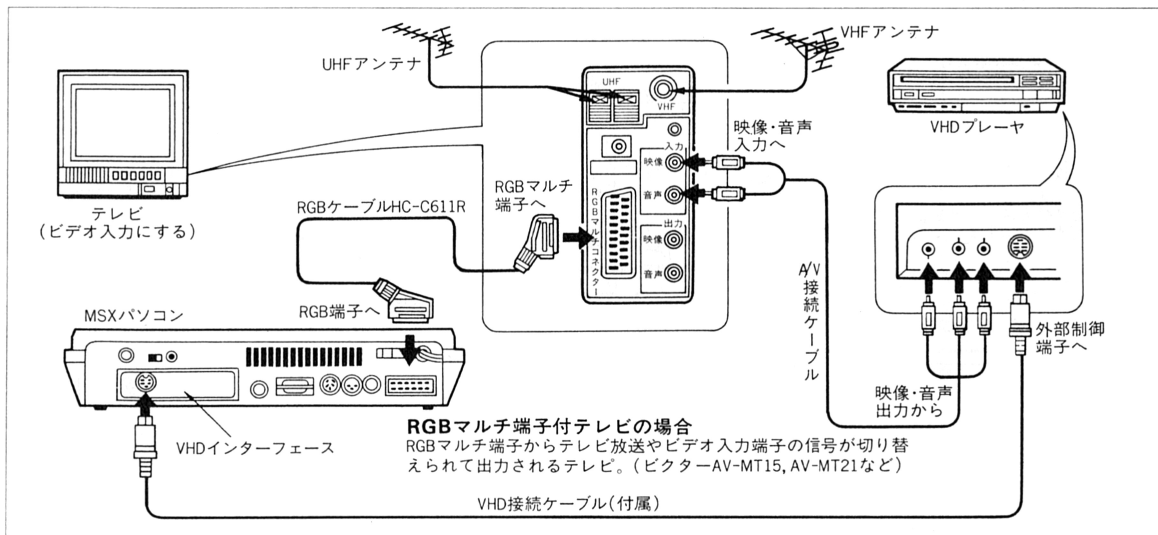
それだけに，映像自体も，あらかじめ設定された場面が必要となりますが，だからおもしろさが再現できるわけです。

「VROOM」のゲーム内容は

ゲームの内容はモトクロスとロードレースの混合タイムトライアルで，キーまたはジョイステックでバイクを操作してゴールをめざすというわけです。

モトクロスでは，急カーブやコブ，はたまた，わかれ道などの障害があり，加速，減速，左右カーブ，左右レーン変更，ジャンプなどを駆使して進みます。スピードの出し過ぎに注意しなければいけません。

また，わかれ道になる少し前から減速していないと止まれません。コブではジャンプすることができますが最初はスピードを落としたほうが無難でしょう。車などの障害物は，なるべく近くによってからよけたほうが良いようです。そうしないと，ブタ



《第1図》VHDシステムの接続側

(!?) やロボット (!?) などにぶつかりやすくなります。

ロードレースは，モトクロスにくらべるとスピードが出せますが，急カーブなどがあるのでほどほどにしましょう。なるべく右側を走るようにすればOKです。

これらの映像は，VHDの美しい画面に，パソコンによるパワーの表示と，地図上の自分の位置，スタートしてからの時間がスパーインポーズされるわけです。また，エンジン音もパソコンから出ています。

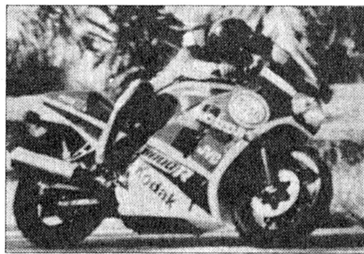
いったいディスクにはどのように画面が入っているのでしょうか。基本のトラックにコースの画面が入っているわけですが，そのとなりのレーンに，バクハツの画面が入っています。またモトクロスの場合2種類のレーンがとなり合ったトラックに入っています。ロードレースの場合は，道のセンターライン側と端寄りがとなり合ったトラックに入っているわけです。そのため，キー操作により，レーンを変更しても，すぐに画面を切り換えることができます。

VHDの必殺ワザ「マルチレーン」を使用

実際にプレイしてみるとわかるのですがミスしたときの画面に変わるときは，ほとんど人間の目では気付かないほどスピーディです。

ゲーム・センターにあるレーザー・ビデオ・ゲームは，画面を変えるときに，パターンなどをコンピュータに描かせ，その間に必要な映像をサーチさせているのですが，この「VROOM」では，VHD方式独特のマルチレーンという技術を使っています。

このマルチレーンというのは，となりどうしのトラックに別々の映像を記録しておき，必要に応じて切替えることで，サーチする時間はほとんどかからない，たいへんユニークな機能です（第3図)。



《写真2》ロードレースの場面



《写真3》オフロードの場面

これは，理論的には最大16までならべることができるそうですが，ふつうは，4レーンならべておいて，その中から必要な画像を選びだすようにしています。

このマルチレーンを使っているソフトとして，この「VROOM」は技術的な興味もそそってくれる作品です。

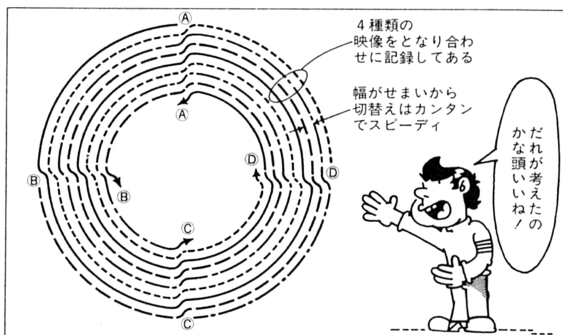
センター・ラインを中心に右側，左側に映像が移るという点も，応用すれば，かなり迫力のある映像を制作できる可能性を秘めていることになります。

パソコンのように頭で考えたものを，そのまま画面にあらわすのとちがい，映像を用意することが必要だという理由がこれでわかったことと思います。

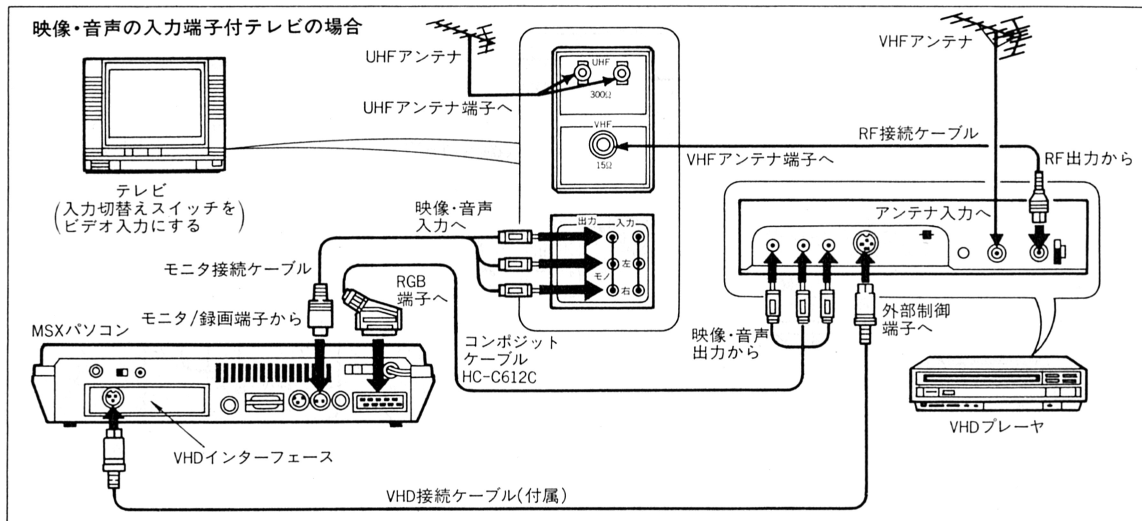
そして，パソコン＋ビデオディスクという新たな組合わせが，これまで考えもおよばなかった新しい表現を実現できることもご理解いただけたことと思います。



《写真4》VROOMのジャケット写真。カタログ請求などの問合わせは，〒100 東京都千代田区霞が関3－2－4日本ビクターインフォメーションセンター「マイコンBASIC係」へどうぞ。



《第3図》マルチ・レーンのしくみ



《第2図》VHDシステムの接続例

軽量・小型で本格派　日立のプリンタ2機種

日立から，プリンタの新製品が2種発表になりました。

10インチ・ドットインパクト・プリンタ「MPP－1042」は，軽量，コンパクト・タイプながら本格派で，ひらがな，漢字などもの高速印字。縮少，拡大や，スーパー・サブスクリプト（上付下付印字），強調指定などいろいろな印字出力が可能です。価格は，99,800円。

▼「MPP－1042」のプリンタ例

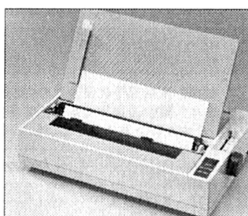
```
INTING  CONDENSEDSIZE PRINTING   ELITE
/ SUBSCRIPT PRINTING       (X+Y)²
ING  DOUBLE PRINTING    EMPHASI
```


▲「MPP－1042」(ドットインパクト)

12インチ熱転写プリンタ「MPP－1060」は，24×24ドットの高品質印字。美しい明朝体の漢字をくっきり表現します。縮少印字や半角文字対応で，用紙には普通紙の使用もできます。価格は158,000円。

どちらも4月発売予定です。

問い合わせは，日立家電宣伝部「マイコンBASIC」係。


▲「MPP－1060」(熱転写)

より機能強化した「FM-77L4」

富士通の「FM－77」に，より機能を強化した新機種が発売になりました。

この「FM－77L4」は，メイン・メモリを従来の64Kバイトから128Kバイトに拡張，640×400ドットのCRT画面をサポートする「400ラインカード」も標準装備になっています。これにより，本格的なワープロ・ソフトなど，ビジネス・ユースにも対応できるようになります。

問い合わせ先：〒100 東京都千代田区丸の内2-6-1（古河総合ビル）富士通(株)半導体統轄営業部「マイコンBASIC」係



▲「FM－77L4」

キングコングに新顔登場「CF－1200」

松下のMSXパソコン「キングコング」シリーズに入門機「CF－1200」が仲間入りしました。

この「CF－1200」は，（1）RAM16KB実装で，（2）RF・ビデオ出力とも内蔵していますから，家庭用TVでも接続OK。さらに，（3）プリンタ・インタフェース内蔵で，（4）カートリッジ・スロットはダブル設計ですから，ROMカートリッジを使って増設など，拡張性も高いといえます。

ボディカラーは，ブラック，アイボリーホワイト，ワインレッドの3色があり，好きな色を選ぶことができます。

価格も43,800円と，パソコン入門機としては比較的低価格になっています。

問い合わせ先：〒571 大阪府門真市大字門真1006 松下電器産業(株) 情報機器部「マイコンBASICマガジン」係



▲松下「CF－1200」

プレゼント・コーナー

プリンタ・メーカーの**「スター精密」**より，特製ノートブック（10名）とネクタイ・ピン（5名）のプレゼントがあります。ご希望のかたは，プリンタを持っているか(メーカー名)，いないかと，欲しいと思うプリンタの名前を記入して，編集部の「スター精密」係までハガキを送ってください。しめきりは3月末日です。

★当選者発表（3月号H2ポスター）

青森市・奥谷義博／埼玉県大宮市・嶋村浩史／東京都世田谷区・牧野晋一・愛知県一宮市・千葉康司／奈良市・田口秀明君　他15名

で・ば・ぐ

編：今月も，このコーナーを作ってしまいました。みなさん，ごめんなさい!!

★3月号 102ページ，MZ－2000／2200用「アクア星の血戦」のプログラム・リストに不鮮明なか所がありました。6050行から6070行は，以下のリストを参照してください。

★3月号 134ページ，SC－3000レベルIII用「DEBUG BOY」のプログラム・リストに誤りがありました。リスト中の⊞は，すべて⊡（コロン）にてい正してください。

```
6045 MUSIC"R3D6D5D3D7F6E1E6D1D6#C3D9"
6050 CURSOR15,16:PRINT"TRY AGAIN (Y/N) ?"
6060 GETK$:IFK$=""THEN6060
6065 IFSC>HSTHENHS=SC
6070 IFK$="Y"THEN50
6080 GRAPHC:CONSOLE0,24:PRINTCHR$(6):POK
E$952,166:DEF KEY(5)=AUTO↵
```

★3月号SUPER Softコーナー，215ページで紹介した「パックランドの本」の申し込み先がぬけていました。読者はじめ，関係各位にごめいわくをおかけいたしました。正しい申し込み方法と，申し込み先を改めてお知らせいたします。

①1冊につき 500円の無記名の郵便小為替（送料，手数料を含む）

②6cm×10cmくらいの白紙に自分の住所，氏名を記入する。

以上2点を封筒に入れ，下記の住所に送ってください。

〒655 神戸市垂水区山手3－8－21
岸本方「パックランドの本」係

広告さくいん

★パソコンメーカーカタログ請求先と現行機種一覧★

IBM
〒106 東京都港区六本木3－2－12 日本IBM㈱宣伝JX係 「マイコンBASIC」係
JXシリーズ……166,000円(JX1)

シャープ
〒162 東京都新宿区市谷八幡町8 シャープ㈱国内産機営業本部「マイコンBASIC」係
MZ－700シリーズ……79,800円(711)
MZ－1500……89,800円
MZ－2200……128,000円
MZ－5501……218,000円
MZ－5511……288,000円
MZ－5521……388,000円
〒545 大阪市阿倍野区長池町22－22 シャープ㈱電子機器システム機器営業部「マイコンBASIC」係
X1C……119,800円
X1Cs……119,800円
X1Ck……139,800円
X1D……198,000円
X1 turbo……248,000円(モデル20)
C1(マイコンピュータテレビ)……93,000円
※要ファミリーベーシック

シャープビジネス
〒162 東京都新宿区市谷八幡町8 シャープビジネス㈱販売推進部「マイコンBASIC」係
PC－1245……17,800円
PC－1250……22,800円
PC－1251……29,800円
PC－1255……35,800円
PC－1401……29,800円
PC－1402……34,800円
PC－1260……29,800円
PC－1261……39,800円
PC－1500……59,800円
PC－1501……64,800円

ソード
〒104 東京都中央区八重洲2－7－12 京橋K－1ビルソード㈱「マイコンBASIC」係
M5……49,800円
M5Pro……39,800円
M5Jr.……29,800円

日本電気
〒108 東京都港区三田3－14－10 日本電気NECパソコンインフォメーションセンター「マイコンBASIC」係
PC－6001mkII……84,800円
PC－6001mkIISR……89,800円
PC－6601……143,000円
PC－6601SR……155,000円
PC－8001mkII……123,000円
PC－8001mkIISR……108,000円
PC－8801mkII……168,000円(モデル10)
PC－8801mkIISR……168,000円(モデル10)
PC－9801/E/F……215,000円(E)
PC－100……558,000円(モデル10)
PC－2001……59,800円
PC－8201……138,000円

日立家電
〒105 東京都港区西新橋2－35－6(第三松井ビル)日立家電宣伝部「マイコンBASIC」係
ベーシックマスターレベル3MK5……118,000円
MB－H1(MSX)……62,800円
MB－H1E(MSX)……54,800円
MB－H2(MSX)……79,800円
MB－S1……128,000円

富士通
〒100 東京都千代田区丸の内2-6-1(古河総合ビル) 富士通㈱半導体統括営業部販売推進部「マイコンBASIC」係
FM－7……126,000円
FM－11……298,000円(AD2)
FM－8……218,000円
FM－X(MSX)……49,800円
FM－NEW7……99,800円
FM－77……198,000円

キヤノン販売
〒108 東京都港区三田3－11－28 キヤノン販売㈱計算機営業部「マイコンBASIC」係
APPLEIIe……378,000円
V－10(MSX)……54,800円
V－20(MSX)……64,800円

東芝
〒105 東京都港区芝浦1－1－1 ㈱東芝OA機器事業部 「マイコンBASIC」係
パソピア5……99,800円
パソピア7……119,800円
パソピア16……398,000円
パソピアミニ……54,800円
〒105 東京都港区芝浦1－1－1 ㈱東芝ホームコンピュータ営業部「マイコンBASIC」係
HX－10D(MSX)……65,800円(64K)
HX－20/21/22(MSX)……79,800円(21)

松下
〒223 神奈川県横浜市港北区綱島4－3－1 情報システム事業部「マイコンBASIC」係
JR－100……54,800円
JR－200……79,800円
JR－300……159,000円
JR－800……128,000円
〒571 大阪府門真市大字門真1006 松下電器産業㈱情報機器部 「マイコンBASIC」係
CF－2000(MSX)……54,800円
CF－2700(MSX)……59,800円
CF－3000(MSX)……79,800円

カシオ
〒160 東京都新宿区西新宿2－6(新宿住友ビル)カシオ計算機㈱営業本部「マイコンBASIC」係
PB－110……11,000円
PB－410……15,800円
PB－500……24,800円
PB－700……34,800円
FX－720P……16,800円
FX－750P……24,800円
FX－780P……22,800円
FX－820P……29,800円
PV－7(MSX)……29,800円
FX－801P……69,800円
FP－200……69,800円
FP－3000……148,000円(タイプ1)
PV－2000……29,800円

EPSON
〒399-07 長野県塩尻市広丘新田80 エプソン㈱宣伝部 「マイコンBASIC」係
HC－20……138,000円
HC－40……128,000円
HC－88……298,000円

TOMY
〒124 東京都葛飾区立石7－9－10㈱トミーパソコン事業部 「マイコンBASIC」係
ぴゅう太……59,800円

SONY
〒131 東京都品川区大崎局内ソニー㈱ 国内営業本部 「マイコンBASIC」係
SMC－777……148,000円
SMC－777C……168,000円
HB－55(MSX)……54,800円
HB－75(MSX)……69,800円
HB－101(MSX)……46,800円
HB－701(MSX)……99,800円
HB－701FD(MSX)……148,000円

セガ・エンタープライゼス
〒144 東京都大田区羽田1－2－12㈱セガ・エンタープライゼス「マイコンBASIC」係
SC－3000……29,800円
SC－3000H……33,800円

バンダイ
〒111 東京都台東区駒形2－5－4㈱バンダイH.E.D事業部……「マイコンBASIC」係
RX－78……59,800円

三洋/三洋電機特機
〒550 大阪市西区江戸堀2－7－25 情報機器事業部業務課 「マイコンBASIC」係
PHC－20……47,800円
PHC－25……69,800円
PHC－30(MSX)……64,800円
〒570 大阪府守口市大日東町100 三洋電機㈱営業本部PA企画部 「マイコンBASIC」係
WAVY3(MSX)……46,800円
WAVY10(MSXライトペン付)……74,800円
WAVY11(MSX)……99,800円

三菱電機
〒100 東京都千代田区丸の内2－3－3 三菱電機パソコン部 「マイコンBASIC」係
MULTI8……123,000円
ML－8000(MSX)……59,800円
〒370-04 群馬県新田郡尾島町岩松800 三菱電機群馬製作所……「マイコンBASIC」係
ML－F110(MSX)……54,800円
ML－F120(MSX)……64,800円
ML－F120D(MSX)……74,800円

ヤマハ
〒430-91 浜松市浜松郵便局私書箱3号 日本楽器製造㈱ AY－XI係「マイコンBASIC」係
YIS－303(MSX)……49,800円
YIS－503(MSX)……64,800円
CX－5(MSX)……59,800円

ビクター
〒100 東京都千代田区霞が関3－2－4(霞山ビル)日本ビクター㈱インフォメーションセンターPCM 「マイコンBASIC」係
HC－5(MSX)……59,800円
HC－6(MSX)……64,800円
HC－7(MSX)……84,800円

パイオニア
〒142 東京都品川区荏原郵便局私書箱40号 パイオニアカタログセンター「マイコンBASIC」係
PX－7(MSX)……89,800円

ゼネラル
〒213 神奈川県川崎市高津区末長1116 国内営業事業部開発商品課 「マイコンBASIC」係
PAXON(テレビ＋キーボードMSX)……146,500円
PCT－55(テレビ＋キーボードMSX)……138,000円

任天堂
〒605 京都市東山区福稲上高松町60 任天堂㈱ 「マイコンBASIC」係
ファミリーベーシック……14,800円
ファミリーコンピュータ(本体)……14,800円

トヨムラ

全店'85ご入学ご進級特

新発売



NEC PC-8001mkIISR

定 価¥108,000

- FM音源による音楽演奏機能。
- 640×200ドットの高解像度グラフィック機能。
- キーボード一体のコンパクトな本体。

NEC PC-8801mkIISR

Model 10 定 価¥168,000
Model 20 定 価¥213,000
Model 30 定 価¥258,000

- 互換性と新機能を両立させたハード&ソフト
- 超ハイスピード&512色カラーグラフィック(専用CRT使用)
- 耳を奪うHiFi音源，6重和音8オクターブ
- 漢字ROM&400ラインモード実装



●SHARP X1 turbo Model30

CZ-852C ¥278,000
CZ-850D ¥129,800
合 計¥407,800
▶大特価販売中./

●SHARP MZ-1500

MZ-1 500 ¥ 89,800
14M511C ¥ 59,800
JOY JOY パック ¥ 16,800
合 計¥166,400
▶特価 ¥122,000

●富士通 FM-NEW7

FM-New7 ¥ 99,800
14M511C ¥ 59,800
PHC-DR ¥ 12,800
合 計¥172,400
▶特価 ¥118,000

●Mr PC

PC-6601SR ¥155,000
PC-TV151 ¥ 94,800
合 計¥ 249,800
▶大特価販売中./

NEC PC-8001mkIISR

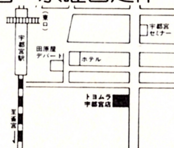
PC-8001MKIISR ¥108,000
14M511C ¥ 59,800
合 計¥167,800
▶特価 ¥132,000

●NEC PC-8801mkIISR

Model 30 ¥258,000
PC-KD851 ¥158,000
合 計¥416,000
▶大特価販売中./

トヨムラ各店案内地図お近くの店をご利用下さい。
通信販売も行なっておりますのでご利用下さい。

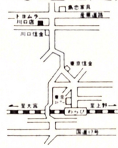
宇都宮店・水曜日定休



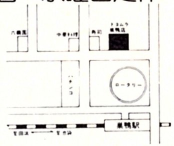
大宮店・水曜日定休



川口店・水曜日定休



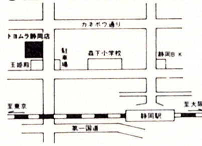
巣鴨店・水曜日定休



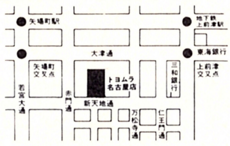
横浜店・水曜日定休



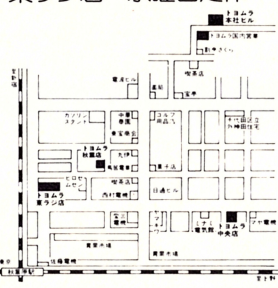
静岡店・水曜日定休



名古屋店・月曜日定休



中央店・年中無休
東ラジ店・水曜日定休



●宇都宮店	〒320	宇都宮市宿郷町365-7	☎0286(36)5315
●大宮店	〒330	大宮市宮原町3-515-2	☎0486(52)1831
●川口店	〒332	川口市芝2-25-3	☎0482(68)7826
●巣鴨店	〒170	東京都豊島区巣鴨1-12-6	☎ 03(941)8621
●横浜店	〒232	横浜市中区松影町1-3-7	☎045(641)7741
●静岡店	〒422	静岡市八幡1-4-36	☎0542(83)1331
●名古屋店	〒460	名古屋市中区大須3-30-86 (ラジオセンター名古屋2F)	☎052(263)1660
●中央店	〒101	東京都千代田区外神田4-4-1	☎ 03(253)5751
●東ラジ店	〒101	東京都千代田区外神田1-10-11 (東京ラジオデパートB1)	☎ 03(253)4693

トヨムラ 即決クレジット

最長60回払いまで出来ます。1回の支払額は3,000以上上です。印鑑と身分証明書(免許証等)を御持参下さい。通信販売でクレジットを御希望の方は，お問い合せ下さい。各社カードも取り扱ってます。MC, JCB, VC, VISA, セントラル, ダイナース, アメックス, 日本信販, DC, ジャックス。

CAT JAPAN
マイコンプラザ

中古パソコンが、全国

全商品 5割・6割・7割引より

《マイコンメイト》の特選中古パソコン4機種



FM-8(本体)…………………… ~~¥218,000~~ → ¥48,000

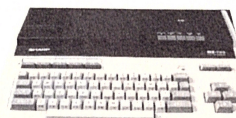
保証付



MZ-2000(本体)…………………… ~~¥218,000~~ → ¥58,000



MZ-2200＋データレコーダ ※新品同様…… ~~¥147,800~~ → ¥65,000



MZ-721(本体)※新品同様……… ~~¥89,800~~ → ¥28,000

NEC

品名	定価	販売価格
PC-2001(本体)	~~¥59,800~~	¥28,000
PC-6001(本体)	~~¥89,000~~	¥22,000
PC-6001＋ROM&RAMカートリッジ	~~¥104,600~~	¥28,000
PC-6001MKII(本体)	~~¥84,800~~	¥48,000
PC-6601(本体)	~~¥143,000~~	¥78,000
PC-8001(本体)	~~¥168,000~~	¥35,000
PC-8001MKII(本体)	~~¥123,000~~	¥55,000
PC-8801(本体)	~~¥228,000~~	¥88,000
PC-8801＋漢字ROM	~~¥266,000~~	¥102,000
PC-8801MKIIモデル20(本体)	~~¥225,000~~	¥138,000
PC-9801(本体)	~~¥298,000~~	¥138,000
PC-9801＋漢字ROM	~~¥338,000~~	¥152,000
PC-100モデル10(本体)	~~¥398,000~~	¥238,000
PC-100モデル20(本体)	~~¥448,000~~	¥268,000
PC-8052(カラーディスプレイ)	~~¥118,000~~	¥48,000
PC-8050(グリーンディスプレイ)	~~¥29,800~~	¥18,000
PC-MD651(モノクロディスプレイ)	~~¥59,800~~	¥19,800
PC-8031-IV(フロッピーディスク)	~~¥168,000~~	¥35,000
PC-8031(IW)(フロッピーディスク)	~~¥198,000~~	¥48,000
PC-98H32(増設用ハードディスク)	~~¥398,000~~	¥150,000
PC-PR401(プリンター)	~~¥39,800~~	¥28,000
PC-6021 (プリンター)	~~¥49,800~~	¥25,000
PC-8023 (プリンター)	~~¥153,000~~	¥58,000
PC-8821 (プリンター)	~~¥198,000~~	¥88,000
PC-8821-03(トラクターフィーダ)※新品同様	~~¥16,000~~	¥12,800
PC-6006(ROM&RAMカートリッジ)	~~¥14,000~~	¥6,000
PC-6011(拡張ユニット)	~~¥19,800~~	¥8,000
PC-6053(ボイスシンセサイザ)	~~¥14,800~~	¥6,000
PC-6061(RS-232Cボード)	~~¥14,800~~	¥6,500
PC-8033(I/Oポート)	~~¥17,000~~	¥7,000
PC-8001MKII-01(漢字ROMボード)	~~¥32,000~~	¥10,000
PC-8012-02(増設RAMボード)	~~¥43,000~~	¥18,000
PC-8045(ライトペン)	~~¥45,000~~	¥18,000
PC-8062(RS232Cケーブル)	~~¥18,700~~	¥8,500
PC-8097(GP-IBインターフェース)	~~¥56,000~~	¥28,000
PC-8206(RAMカートリッジ)	~~¥49,500~~	¥18,000
PC-8824-HD(サーマルヘッド)	~~¥32,000~~	¥15,000

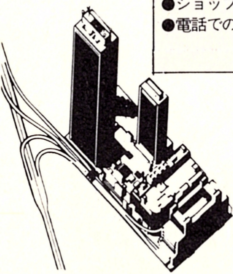
NHKをはじめ、日経新聞、週刊ポストなどで紹介され、大反響を呼んだ中古ショップ

日本初の中古パソコンショップ

《マイコンメイト》は日本で初めての中古ショップです。これからパソコンをお始めになる方、周辺機器を揃えようとお考えの方、ぜひご来店ください。
また、話題の新製品も展示・販売いたしております。池袋サンシャインビル57Fへ、皆様お誘い合わせの上ご来店ください。1800台の大駐車場から直通エレベーターが利用できます。
- ●ショップ営業時間 10:30～19:00(水曜定休)
- ●電話でのご注文は24時間年中無休



話題の新製品も展示・販売



CAT JAPAN

《マイコンメイト》

JADMA 社団法人日本通信販売協会正会員

池袋サンシャインビル57F

キャットジャパンリミテッド(株)《マイコンメイト》
東京都豊島区池袋サンシャインビル57F

どこでも電話で買える。

●24時間中古情報へTEL **03-983-1729・03-983-1617**

- PC-8824-12(第2水準漢字ROM) ¥~~96,000~~ → ¥38,000
- PC-9801-03(CMTインターフェース) ¥~~15,000~~ → ¥6,800
- PC-9801-04(ユニバーサルボード) ¥~~6,000~~ → ¥3,000
- PC-9881-01(パワーアダプタ) ¥~~35,000~~ → ¥15,000
- PC-PR201-03(トラクターフィーダ) ¥~~20,000~~ → ¥10,000
- N5231-10(プリンター) ¥~~198,000~~ → ¥78,000

SHARP

- MZ-1500(本体) ¥~~89,800~~ → ¥59,800
- MZ-2000(本体) ¥~~218,000~~ → ¥58,000
- MZ-2200＋データレコーダ※新品同様 ¥~~147,800~~ → ¥65,000
- MZ-721(本体)※新品同様 ¥~~89,800~~ → ¥28,000
- X1(本体) ¥~~155,000~~ → ¥65,000
- パソコンテレビX1CS※新品同様 ¥~~219,600~~ → ¥158,000
- X1D(本体) ¥~~198,000~~ → ¥98,000
- MZ-3541(本体＋ディスプレイ) ¥~~708,000~~ → ¥298,000
- 12M-312C(カラーディスプレイ)※新品同様 ¥~~89,800~~ → ¥58,000
- 14M-101C(カラーディスプレイ) ¥~~67,800~~ → ¥25,000
- 14M-131C(カラーディスプレイ) ¥~~69,800~~ → ¥45,000
- 14M-141C(カラーディスプレイ) ¥~~69,800~~ → ¥45,000
- MZ-1D01 (カラーディスプレイ) ¥~~124,000~~ → ¥48,000
- 14M-511C(カラーディスプレイ)※新品同様 ¥~~59,800~~ → ¥48,000
- 14M-522C(カラーディスプレイ)※新品同様 ¥~~99,800~~ → ¥78,000
- CZ-800P(プリンター) ¥~~142,800~~ → ¥79,800
- MZ-1T02(データレコーダ) ¥~~19,800~~ → ¥9,800

FUJITSU

- FM-8(本体) ¥~~218,000~~ → ¥48,000
- FM-8＋漢字・非漢字キャラクタセット ¥~~258,000~~ → ¥58,000
- MB27343(カラーディスプレイ) ¥~~67,800~~ → ¥48,000
- MB27303(カラーディスプレイ) ¥~~99,800~~ → ¥45,000
- MB27305(カラーディスプレイ) ¥~~64,800~~ → ¥35,000

TOSHIBA・HITACHI

- パソピア(本体) ¥~~163,000~~ → ¥25,000
- パソピア7(本体) ¥~~119,800~~ → ¥48,000
- HX-20(MSX本体)※新品同様 ¥~~69,800~~ → ¥45,000
- PA7150(グリーンディスプレイ) ¥~~45,000~~ → ¥15,000
- PA7160(カラーディスプレイ) ¥~~79,000~~ → ¥38,000
- ベーシックマスターJr.(本体) ¥~~89,800~~ → ¥20,000
- レベルIIIマーク2(本体) ¥~~198,000~~ → ¥38,000
- レベルIIIマーク5(本体) ¥~~119,800~~ → ¥52,000

NATIONAL・OKI・EPSON

- JR-200(本体) ¥~~79,800~~ → ¥20,000
- IF800モデル10(本体) ¥~~370,000~~ → ¥58,000
- IF800モデル20(本体、カラーCRT、FDD×2、プリンター) ¥~~698,000~~ → ¥258,000
- QC-10(本体、キーボード、グリーンCRT) ¥~~495,000~~ → ¥295,000
- QC-20(本体、ディスプレイ) ¥~~1,350,000~~ → ¥258,000
- TP-80(プリンター) ¥~~139,000~~ → ¥30,000
- MP-80(プリンター) ¥~~139,800~~ → ¥38,000
- MP-80F/T(プリンター) ¥~~189,000~~ → ¥42,000
- MP-100 (プリンター) ¥~~192,800~~ → ¥68,000
- MP-130 (プリンター) ¥~~228,000~~ → ¥68,000
- MP-80II(プリンター) ¥~~142,000~~ → ¥42,000
- MP-80IIIF/T(プリンター) ¥~~149,000~~ → ¥48,000
- MP-130K(プリンター) ¥~~550,000~~ → ¥138,000
- FP-80(プリンター) ¥~~149,800~~ → ¥68,000
- TF-10(フロッピーディスク) ¥~~125,800~~ → ¥75,000
- TF-20(フロッピーディスク) ¥~~142,000~~ → ¥75,000

SEIKOSHA・CASIO・MITSUBISHI・その他

- GP-80M (プリンター) ¥~~59,800~~ → ¥25,000
- GP-250F (プリンター) ¥~~59,800~~ → ¥32,000
- GP-550M(プリンター)※新品同様 ¥~~89,800~~ → ¥49,800
- GP-550F (プリンター)※新品同様 ¥~~89,800~~ → ¥49,800
- GP-700M(プリンター) ¥~~99,800~~ → ¥55,000
- FP-1100(本体) ¥~~128,000~~ → ¥35,000
- FP-3052RF(TVアダプター)※新品 ¥~~12,000~~ → ¥7,800
- 02PRJ(プリンター) ¥~~220,000~~ → ¥88,000
- SORD M23マークV(本体、カラーCRT、8インチFDD×2) ¥~~1,088,000~~ → ¥580,000
- APPLEアップルII 48K(本体) ¥~~398,000~~ → ¥118,000
- APPLEアップル・プラス(本体) ¥~~398,000~~ → ¥128,000
- APPLEアップル・Jプラス(本体) ¥~~418,000~~ → ¥138,000
- APPLEアップルディスク(フロッピーディスク) ¥~~116,000~~ → ¥62,000

※以上の商品に関しては至急お電話ください。
限定品に限り売り切れ次第締切らせていただきます。

《マイコンメイト》全国どこでも電話1本!もちろんクレジットでもOK!



機種が決ったら電話で注文
24時間電話受付

全国どこでも電話で高額査定

●《マイコンメイト》にお持ち込み下さい。
あなたのパソコンを《マイコンメイト》に直接お持ち込みください。その場で買い取らせていただきます。ご来店の際は学生証・免許証などの身分証明書をご持参ください。

●電話で高額査定いたします。
《マイコンメイト》に来られない方・地方の方のために、電話で高額査定いたします。専任の担当者が責任をもって査定いたします。お気軽に全国10ヵ所の買い取りデスクへお電話ください。

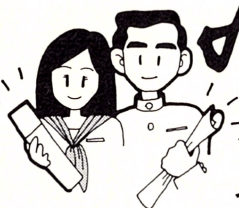
本社注文デスク・買取りデスク
03-988-1121

札幌011-644-0380　仙台0222-24-2606　千葉0472-24-0552
大宮0486-44-8067　横浜045-311-6811　名古屋052-581-1565
大阪06-365-1873　広島082-295-5936　福岡092-473-6730

〈お客様相談室〉すでにご注文いただいている商品のお届け時期(納期)や、メンテナンス、その他のお問合せは下記へお電話下さい。 03-988-2105
仙　台 0222-21-3812　名古屋 052-264-4180
千　葉 0472-25-2059　大　阪 06-361-2832

保証書付 製品は最低3ヵ月以上の保証付です。
豊富な在庫 全メーカーの製品がラインアップ。
高額下取り 製品の下取り、買い取りもいたします。
10ヵ所の電話受付 全国各地をネットした電話受付体制。
24時間受付 夜型の方でも好きな時にTELできる
日曜配達可 不在がちの方も大安心です。

進入学 おめでとうセール



春一番。パソコンやオーディオが君のスタートを応援する。

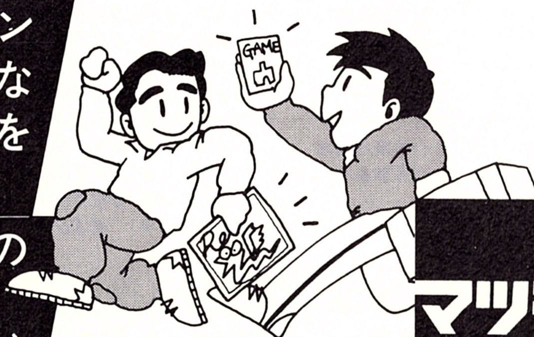
3/7(木)〜31(日)

▶シスコン・ミニコンをおめでとう価格でご奉仕.!!

▶パソコンもお買得! 今がチャンス.!!

お買上げ特典

1. 10万円以上のミニコンシスコンにはお好きな歌手のL.P.レコードをプレゼント
2. パソコンをお買上げの方にもれなくゲームソフト(当社指定)をプレゼント



マツモト

マツモトデンキ

INFORMATION

MAZMOTO MUSIC FAIR '85

柏原芳恵コンサート

3月24日/川越市民会館にて開催

- 第1回目…………開場午後1:30・開演午後2:00
- 第2回目…………開場午後5:00・開演午後5:30

前売券好評発売中!

S席→¥2,800
A席→¥2,300



お申し込み・お問合せは下記へご連絡下さい。

☎0492(51)3111(代)　担当:増田

店舗	電話
鶴瀬本店	(0492)51-0960
上福岡店	(0492)62-1656
東松山店	(0493)23-1397
深谷店	(0485)72-4626
清瀬店	(0424)93-1288
坂戸店	(0492)81-3522
入曽店	(0429)57-1216
入間店	(0429)63-4831
大宮指扇店	(0486)23-3055



やさしくて、

クイックディスクは、ディスプレイを見ながら、ポン・ポン・ポンのキーボード操作。MSXの電源ONでプログラムは自動スタート。特定のプログラムの呼び出しもカーソル指示で一発アクセスの、イージーオペレーションです。

すばやくて、

クイックディスクは、128Kバイト(両面)の大容量。しかもリード&ライトに要するアクセスタイムは、フロッピー並みの8秒でOK。お待たせなしで、即プレイです。

ちいちゃくて、

ハードケースに収納されたクイックディスクのメディアは、直径2.8インチの磁気ディスク。サイズは超小型ですが、スパイラル方式を採用したデータの読み取り・書き込みは、フロッピー顔まけの信頼性を誇ります。

すごい。

MSXシステムにそったOSであるQD—DOSの搭載により、データ・レコーダやフロッピーディスクにはない画面セーブ機能、カセットからQDへの自動転送機能、データ・レコーダにはないファイル一覧機能など数々のコマンドが加わりました。まさに、ホームコンピュータ時代の夢の記憶装置です。

こんなQDが使いたかった。

QD QDM-01 MSX用

新発売・MSX対応クイックディスクドライブ
¥34,800(標準価格)

● MSXはマイクロソフト社の商標です。



その他の特長

- ●MSX仕様のインターフェイス内蔵。
- ●コンパクトでスタイリッシュなボディ。(176×144×66.4mm)

各種エレクトロニクス用部品
ミツミパーツ
ミツミ電機株式会社
東京・大阪・ニューヨーク・シカゴ・デュッセルドルフ・香港・台湾・シンガポール・マレーシア・フィリピン・韓国・九州・松山・広島・福井・名古屋・長野・厚木・調布・栃木・矢板・水戸・山形・鶴岡・秋田

■お求めは、お近くのパソコンショップ・量販店へ
発売元 関東電子株式会社 TEL(03)257-6221/(06)632-0207
※ダビングは専用機をご使用下さい。専用機に関するお問い合わせは下記まで。
株式会社植山 TEL(0255)25-9666

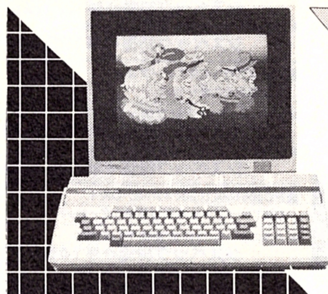
通信販売はTONE(トーン)システムズへ ☎03-257-0281

SYSPEC

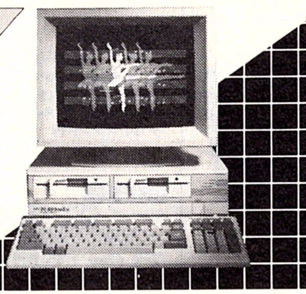
決算処分 セール



PCセット シリーズ







- 漢ROM別売
  PC-8001MKII-01…定価￥32,000
- ミュージックシンセ 8オクターブ 6重和音
- 640×200 8色カラードット
- ヒラガナ、カタカナ表示可

NEC PC-8001mkIISR

♥プレゼント **注番 1303**

PC-8001MKII SR	￥108,000
14M-511C 14″カラーCRT	￥ 59,800
データーレコーダー	￥ 12,800

セット合計定価￥180,600➡㊕**￥134,800**

★クレジット概算例

12回	24回	30回
￥7,020×12回	￥3,920×24回	￥3,550×30回
ボ￥30,000×2回	ボ￥15,000×4回	ボ￥10,000×5回

♥プレゼント **注番 1304**

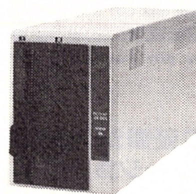
PC-8001MKII SR	￥108,000
C14N-26PV 14″ RGB コンポ TV	￥ 89,800
データレコーダー	￥ 12,800

セット合計定価￥210,600➡㊕**￥134,800**

★クレジット概算例

36回	48回	60回
￥4,500×36回	￥3,570×48回	￥3,020×60回

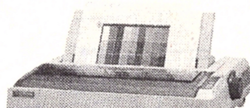
PCシリーズ フロッピーディスクセット



- ■セット.1 K-305PCセット ㊕**￥95,000**
- ■セット.2 LFD-550II PCセット ㊕**￥96,000**
- ■セット.3 LFD-880セット ㊕**￥205,000**

PCシリーズ プリンターセット





- ■セット.1 PC-PR101 ……………… ㊕**￥193,800**
- ■セット.2 NM-9300S ……………… ㊕**￥209,800**
- ■セット.3 PC-PR201CL ……………… ㊕**￥269,800**
- ■セット.4 LPR24T(カット紙) ………… ㊕**￥112,800**

- グラフィックは512色から任意の8色を選択可
- 漢ROM付
- ミュージックシンセ 8オクターブ 6重和音

NEC PC-8801mkIISR

M-30

♥♥プレゼント **注番 1401**

PC-8801MKII SR/30ADA キーボードカバー付	￥258,000
PC-KD851 14″高解像度CRT DP0.31mm	￥168,000

セット合計定価￥426,000➡**スペシャル特価**

★クレジット概算例

24回	36回	48回
￥9,540×24回	￥6,380×36回	￥5,690×48回
ボ￥40,000×4回	ボ￥30,000×6回	ボ￥20,000×8回

♥♥♥プレゼント **注番 1404**

PC-8801MKII SR/30ADA キーボードカバー付	￥258,000
MZ-1D11 12″高解像度CRT DP0.39mm	￥113,000
CRTケーブル	￥ 1,800

セット合計定価￥372,800➡㊕**￥285,800**

★クレジット概算例

24回	36回	48回
￥7,750×24回	￥5,530×36回	￥4,570×48回
ボ￥35,000×4回	ボ￥24,000×6回	ボ￥18,000×8回

M-10

♥プレゼント **注番 1405**

PC-8801MKII SR/10 キーボードカバー付	￥168,000
PC-TV351 15″ 8 15 21 ピン RGB TV DP0.40mm	￥129,800
データレコーダー	￥ 12,800

セット合計定価￥310,600➡**スペシャル特価**

★クレジット概算例

24回	36回	48回
￥6,830×24回	￥4,980×36回	￥4,090×48回
ボ￥30,000×4回	ボ￥20,000×6回	ボ￥15,000×8回

♥プレゼント **注番 1406**

PC-8801MKII SR/10 キーボードカバー付	￥168,000
14M-522C 14″高解像度CRT DP0.39mm	￥ 99,800
データレコーダー	￥ 12,800

セット合計定価￥280,600➡㊕**￥209,800**

★クレジット概算例

24回	36回	48回
￥5,800×24回	￥4,000×36回	￥3,550×48回
ボ￥25,000×4回	ボ￥18,000×6回	ボ￥12,000×8回

NEC PC-6001mk(マーク)IISR

♥プレゼント **注番 9001**

PC-6001mkII SR	￥ 89,800
PC-KD251	￥ 67,800
PC-60M75 TV台付	￥ 5,500

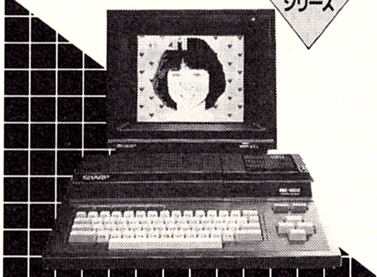
セット合計定価￥163,100➡㊕**￥135,800**

★クレジット概算例

12回	24回	36回
￥12,110×12回	￥6,450×24回	・ 4,530×36回

新しい発展力、トライアングル設計

MZ&X1 セット シリーズ



シャープ MZ-1500

♥♥♥プレゼント **注番 1203**

MZ-1500	￥89,800
14M-511B 14″カラーCRT	￥59,800

セット合計定価￥149,600➡**スペシャル特価**

★クレジット概算例

12回	24回	36回
￥8,500×12回	￥4,600×24回	￥3,200×36回

♥♥♥プレゼント **注番 1204**

MZ-1500	￥89,800
C14N26PV 14″ RGB コンポ TV	￥89,800

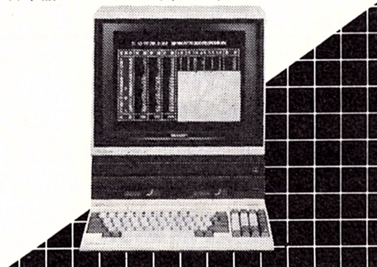
セット合計定価￥179,600➡㊕**￥115,000**

★クレジット概算例

12回	24回	36回
￥9,600×12回	￥5,500×24回	￥3,850×36回

限界を超えた手応え!

200ライン、400ライン切換えスイッチ
グラフィック速度の限界、
日本語ワープロソフト、バンドル



X1 turbo

Model 30

注番 1101 ♥♥♥プレゼント

CZ-852C	￥278,000
CZ-850D	￥129,800

セット合計定価￥407,800➡**スペシャル特価**

★クレジット概算例

24回	36回	48回
￥9,500×24回	￥6,200×36回	￥4,250×48回
ボ￥30,000×4回	ボ￥25,000×6回	ボ￥25,000×8回

Model 10

♥プレゼント **注番 1103**

CZ-850C	￥168,000
C14N26PV 14″ RGB コンポ TV	￥ 89,800

セット合計定価￥257,800➡㊕**￥169,800**

★クレジット概算例

24回	36回	48回
￥5,000×24回	￥3,300×36回	￥4,600×48回
ボ￥20,000×4回	ボ￥15,000×6回	ボなし

SHARP NEC コンピュータ!

- 名古屋1号店 〒460 愛知県名古屋市中区大須3-30-86(第1アメ横ビル) ☎052-263-1629
- 名古屋2号店 〒460 名古屋市中区大須3-14-43(第2アメ横ビル) ☎052-241-0921
- 秋葉原2号店 〒101 東京都千代田区外神田1-7-14 ☎03-257-6340
- TONEシステムズ(通販部) 〒101 東京都千代田区外神田1-7-14 ☎03-257-0281

SYSTEM & SPACE of ELECTRONICS for COMMUNICATION

SYSPEC

シスペック 今がチャンス!! 決算処分セール

秋葉原本店のapple情報 今がチャンス!!

Apple IIC	¥298,000
C-14N26PV 14" RGB コンポ TV	¥ 89,800
CRTケーブル	¥ 1,800

セット合計定価¥389,600➡㊕¥289,000
さらに、ディスケット10枚・OAスプレー プレゼント

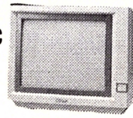


早い者勝ち

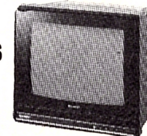
Apple用フロッピィディスクユニット
Logitec K-880
I/F＋ディスケット10枚＋ディスケットケース
㊕¥67,800

15インチ CRT特価セット 大きい方がいい

Aモニター
シャープ 15M-412C
15" 高解像度CRT
DP0.39mm ¥118,000
フラット画面、チルド
チルドスタンド付



Bモニター
シャープ CZ-150DS
15" RGB コンポ TV
DP0.48mm ¥98,000



■FM-NEW7(ADAGP-7付)＋PHC-DR(データレコーダ)＋CRTケーブル＋A又はBモニターセット
- Aモニターセット合計定価¥232,400 シスペック特価➡¥139,800
- Bモニターセット合計定価¥212,400 シスペック特価➡¥129,800

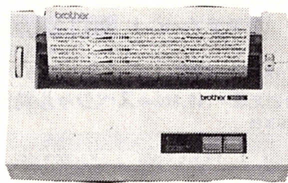
■FM-77D2＋CRTケーブル＋A又はBモニターセット
- Aモニターセット合計定価¥348,400 シスペック特価➡¥223,800
- Bモニターセット合計定価¥328,400 シスペック特価➡¥219,800

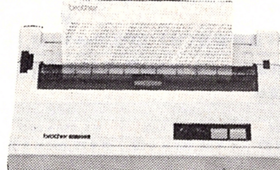
■PC8001MKIISR＋PHC-DR＋CRTケーブル＋A又はBモニターセット
- Aモニターセット合計定価¥240,600 シスペック特価➡¥148,000
- Bモニターセット合計定価¥220,600 シスペック特価➡¥143,000

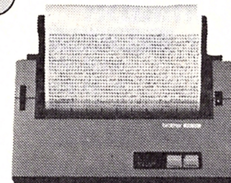
気が合うね! 大好評!! brotherのプリンタ

★ケーブル 用紙 カセットリボン ｝サービス
★ご使用機種を御指定下さい。

brother プリンター各機種









FMシリーズ完全対応… MSX・PCシリーズ完全対応…
HR-5 & 5X
ブラザーハンディープリンター ¥39,800

HR-5(5X) 熱転写プリンタ	¥39,800
ロール紙ホルダー	¥ 1,500
ACアダプター	¥ 2,800

セット㊕¥42,800
★クレジット例 月々¥3,820×12回

FMシリーズ対応… MSX・PCシリーズ対応…
M-1009 M-1009X
世界最小80桁シリアルドットインパクト
パーソナルプリンター ¥49,800

M-1009(1009X) ドットプリンタ	¥49,800

セット㊕¥44,800
★クレジット例 月々¥3,260×15回

MSX・PCシリーズ対応…
HR-6X
ブラザー 熱転写漢字プリンター ¥49,800

HR-6X 熱転写漢字プリンター	¥49,800
HR-6X(JIS第1水準漢字ROM)	¥30,000
ACアダプター	¥ 2,800

セット㊕¥68,800
★クレジット例 月々¥3,270×24回

ホビーからビジネスまでパソコンは月々3,000円からららくらくクレジットで!

- 1〜60回までOK!!・超低金利
- シスペック即決クレジット・スキップ支払(最長6ヶ月後支払開始)
- ボーナス1回払・2回払、お客様に応じた支払方法にて自由に設定できます。

- 各種クレジット取扱中。
- お気軽にご利用ください。

DC C UC JCB VISA

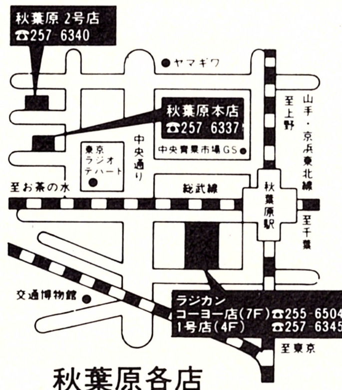
★分割払早見表 ※手数料は、下記のようになります。

支払回数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48	54	60
分割払手数料	2.0	3.0	4.0	6.0	7.0	9.0	10.5	12.0	14.0	16.0	20.0	24.0	27.0	31.0	34.0

日本全国通信販売 ☎03-257-0281

- 札幌☎(011)831-1533
- 仙台☎(0222)71-8774
- 金沢☎(0762)22-3006
- 名古屋☎(052)263-1630
- 大阪☎(06)641-1967
- 徳島☎(0886)53-8663
- 広島☎(082)227-0157
- 熊本☎(0963)22-0995

シスペック各店ご案内



秋葉原各店

気象衛星ひまわり受信システム デモンストレーション中!!



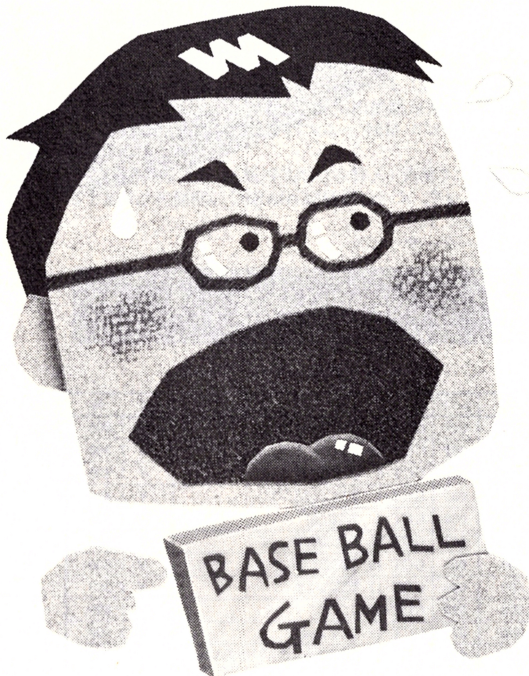
名古屋2号店☎052-241-0921(代)
〒460 名古屋市中区大須3-14-43 第2アメ横ビル

シスペック！ brother apple

シスペック株式会社
SYSTEM & SPACE of ELECTRONICS for COMMUNICATION
SYSPEC

この差、大きいぞ。

マサルは、8ヵ月、ゲーム・ソフトで遊んでた。





ヒロシは、8ヵ月で、「プログラマの国家資格」をとった。

勝つ人の「プログラマ国家資格」通信講座——アイテック

プログラマの国家資格、とは、第2種情報処理技術者*のこと。どんな「差」がつくのか、といえば。学生さんなら就職がぐーんと有利になる。会社員なら昇給・昇進のキャリアパス。…などなど、いいこといろいろ。が、それだけに狭き門。独学での合格はまずムリとか。そこでアイテック。公的教育機関で日本の超一流技術者を育ててきた廣松恒彦氏が監修する名門通信講座。初心者でも必ず合格できる独自のシステムで、受講者実績は2万人。受講企業は1,200社もある。これでもう合格は約束されたようなもの。アイテック。——先に始めたやつが勝ち、なんだ。

初心者でも合格できる5大特色

1. 資格取得が約束され、しかも日常業務に役立つ。
2. 体系的知識が身につくマスターキーワード方式。
3. 能力チェック・テストで自分の弱点を的確に発見。
4. 本番さながらの公開模試で100%合格の実力養成。
5. 第2種から第1種・特種までの一貫教育システム。

＊情報処理技術者試験—ソフトウエア技術者育成のため通産省が毎年10月に行なう国家試験。第2種、第1種、特種に分かれており、第2種は初級プログラマに認定される。学歴・年齢に制限がないため昨年は17万人以上が応募した。

受講生募集中

企業による集団受講も、個人受講もできます。

詳しい案内カタログ、差しあげます。

ハガキに①住所・②氏名(フリガナ)・③年齢・④企業名(または職業)・⑤電話番号をご明記のうえ、下記へお送りください。



情報処理技術者教育センター

〒104東京都中央区銀座8-10-17サザンビルMB3係

お電話でのお申し込みは

03-573-7735



SORD m5 エム・ファイブ

第2回 ゲームソフトウェアコンテスト

賞 金

特賞 10万円＋副賞〈1名様〉
入選 5万円＋副賞〈3名様〉
佳作 2万円＋副賞〈5名様〉
参加賞 記念品

募集要項

■**募集期限**：昭和60年5月15日(当日消印有効)

■**募集内容**：ゲームプログラムで、未発表のオリジナルで独創性のある作品に限ります。使用機種は、ソードM5シリーズに限ります。

■**応募方法**：個人又はグループで何点でも応募できます。所定の応募用紙に必要事項を記入の上、プログラムを収録したテープ又はディスケットを添えてお送りください。応募用紙は、事務局に用意してあります。なお応募テープ又はディスケットには、必ず氏名及びプログラム名を明記してください。応募作品は返却しませんので、予めご了承ください。

■**応募条件**：他人のプログラムの全部又は一部をコピーしたものや、二重投稿は固くお断りいたします。著作権は作者に帰属します。入賞作品は、㈱堀剛コンピューターサービスと独占的使用許諾契約を締結させていただきます。商品化の場合、印税は当社規定によりお支払いいたします。

■**応募・問い合せ先**：〒130東京都墨田区業平3-5-7
㈱堀剛コンピューターサービス M5ゲームソフトウェアコンテスト事務局
TEL.03-624-8500

■**発表**：本誌8月号誌上にて発表(入賞者には直接通知いたします。)入賞者は当社にて表彰式を行います。又、その後M5のBASICの開発者も出席するパーティを開催する予定です。

■**主催**：㈱堀剛コンピューターサービス

新入学プレゼント価格 ●ゲームカートリッジ (ジャンキョウ除く)
よりどり 3本パック ￥14,400→**特価￥10,800**
よりどり 5本パック ￥24,000→**特価￥17,800**

SORD M・5カタログ (S60. 1月現在)

コード	品名	価格
	●ハード	
001	M5	￥49,800
002	M5 Pro	￥39,800
003	M5 Jr	￥29,800
004	JS-5 ジョイスティック	￥ 3,500
005	JP-5 ジョイパッド	￥10,000
006	CA-5 キャリングケース	￥ 3,500
007	EB-5 拡張ボックス	￥17,800
008	EM-5 拡張メモリ	￥12,000
009	FD-5 フロッピーディスク	￥74,800
010	PI-5	￥ 6,800
011	SI-5 (シリアル I/O)	￥ 6,800
012	PT-5 プリンタ	￥49,800
013	CF-5/S (システムメディア)	10枚組 ￥28,000
014	CF-5/B (ブランクメディア)	10枚組 ￥13,000
015	F005-CF-5/DBAS	￥ 4,800
016	DR-5 (データレコーダー)	￥12,800
017	LP-5×5 (プリンター用紙)	5本組 ￥4,500
018	FALC	￥ 9,800
019	FALC-II	￥10,800
020	BASIC-I	￥ 4,800
021	BASIC-G	￥ 9,800
022	BASIC-F	￥ 9,800
023	P-EDITOR	テープ ￥1,000
024	P-EDITOR	ROM ￥10,500
025	M-EDITOR	￥ 9,800
026	M5 アンテナ切換スイッチ	￥ 1,200
027	M5 アンテナ接続ケーブル	￥ 500
028	M5 カセットテープデッキ接続ケーブル	￥ 1,000
029	M5 電源ユニット	￥ 5,000
030	M5 プリンターケーブル	￥ 2,000
	●ゲームカートリッジ	

コード	品名	価格
031	GRC-1 ディグダグ	￥ 4,800
032	GRC-2 タンクバタリアン	￥ 4,800
033	GRC-3 ボスコニアン	￥ 4,800
034	GRC-4 ギャラックス	￥ 4,800
035	GRC-5 パワーパック	￥ 4,800
036	GRC-6 ワープ＆ワープ	￥ 4,800
037	GRC-7 スーパーコブラ	￥ 4,800
038	GRC-8 ガッタンゴットン	￥ 4,800
039	GRC-9 ムーンパトロール	￥ 4,800
040	GRC-10 ステップアップ	￥ 4,800
041	GRC-11 プーヤン	￥ 4,800
042	GRC-12 ヘビーボクシング	￥ 4,800
043	GRC-14 リアルテニス	￥ 4,800
044	GRC-15 ワードメイズ	￥ 4,800
045	GRC-16 ワンダーホール	￥ 4,800
046	GRC-17 アップルーン	￥ 4,800
047	GRC-18 アップアップバルーン	￥ 4,800
048	GRC-19 マッピー	￥ 4,800
049	GRC-21 ドリームショッパー	￥ 4,800
050	GRC-22 エスキモン	￥ 4,800
051	GRC-23 ファニーマウス	￥ 4,800
052	GRC-24 ジャンキョウ(麻雀ゲーム)	￥ 6,500
053	AGC スーパーアドベンチャー	￥ 9,800
054	AGT-1 おーいたすけてくれ (テープ)	￥ 4,800
055	AGT-2 にげろにげろにげろ (テープ)	￥ 4,800
056	GRC-B1 フルーツサーチ	￥ 2,800
057	GRC-B2 ドラゴンアタック	￥ 2,800
058	GRC-B3 ピットチェイサー	￥ 2,800
	●ゲームカセット	
059	GCT-1 スキーヤー バリテーアタック	￥ 1,800
060	GCT-2 ジョギング サイドワインダー	￥ 1,800
061	GCT-3 ソリティア ハノイの塔	￥ 1,800

コード	品名	価価
062	GCT-4 スリーサークル ナンバーサーチ	￥ 1,800
063	GCT-5 ブラックジャック スロットマシン	￥ 1,800
064	GCT-6 地球最後の日 ミニスタートレック	￥ 1,800
065	GCT-7 相性バイオリズム ミュージックトーン	￥ 1,800
066	GCT-8 カウボーイ バリケード	￥ 1,800
067	GCT-9 リフレクション レインボーブロック	￥ 1,800
068	GCT-10 クロスファイアー クラッシュラリー	￥ 1,800
069	GCT-11 3Dスカッシュ タッチダウン	￥ 1,800
070	GCT-12 スクイジー クレーン	￥ 1,800
071	GCT-13 リバシー ピックメイズ	￥ 1,800
072	GCT-14 ゆみちゃんのあっちむいてホイ ゆみちゃんのグラフィックパズル	￥ 1,800
073	GCT-16 3D迷路 子猫の大冒険	￥ 1,800
074	UCT-2 モグラたたき、キーボード練習	￥ 2,200
	シュミレーションゲーム(075～078)	
075	STC-1 太陽系艦隊	￥ 5,200
076	STC-2 火星軌道上の勝利	￥ 5,200
077	STC-3 オペレーションモール	￥ 5,200
078	STC-4 コマンドチーム	￥ 5,200
079	算数シリーズ1 数の考え方	￥ 6,800
080	算数シリーズ2 計算入門	￥ 6,800
081	漢字の練習 1年	￥ 3,800
082	漢字の練習 2年～6年	￥ 5,800
083	英語シリーズ1 アルファベットと数と色	￥ 8,500
084	英語シリーズ2 英語入門	￥ 8,500
	●マニュアル	
085	パソコンアニメ入門(上)	￥ 980
086	パソコンアニメ入門(下)	￥ 980
087	パソコンBASICで遊ぶ本	￥ 1,300
088	M5 おもしろクリエイティブ	￥ 990
089	M5 インターフェイス実戦テクニック	￥ 1,600
090	Basic-Iによるグラフィックとシンセサイザー制御	￥ 200
091	M-5 モニタハンドリングマニュアル	￥ 4,800

ソード代理店



〈株〉堀剛コンピューターサービス

■本社／〒130 東京都墨田区業平3-5-7☎(03)624-8500㈹ FAX：(03)626-0850
■大手町店／〒100 東京都千代田区大手町2-6-2日本ビルジング1F ☎(03)270-8120(直通)
■浜松町貿易センター店／東京都港区浜松町2-4-1世界貿易センタービル2F ☎(03)459-8831㈹FAX：(03)433-0630
■青森ビップスプラザ／〒030 青森県青森市長島2-13-3マツダビル2F☎(0177)73-1335㈹FAX：(0177)73-5154

● 全国ネット送料当社負担。
● ハガキまたはTELにてお申し込み下さい。
● お支払いは分割払いでもお受け致します。

☎03-624-8500
藤田まで

パソコン人間の目を守る。

技術の東レが開発したコンピュータ専用
ハイコントラストレンズ使用

SEELEX COMPUTER GLASS

●コントラストの向上によって明るさを60%にセーブした見やすく、疲れない画面が得られます。
●文字の揺れ(フリッカー)現象がなくなります。
●家庭用テレビにも大いに効果があります。

視力障害解消！

オフィスコンピュータやパソコンの急速な普及にともない、それらのディスプレイ装置（VDT＝ビジュアル・ディスプレイ・ターミナル）の操作による目の疲れや肩こり、また精神障害まで、新しい職業病として注目を集め、新聞・テレビなどでもとりあげられて社会問題となっています。
シーレックスでは、東レ・レンズ開発研究所との共同開発による「ハイコントラストレンズ」を完成。快適なコンピュータ・ディスプレイ操作を、可能にしたのが『シーレックス・コンピュータグラス』です。その優れた特徴は、レンズ基材内部とレンズ表面に特殊加工を施し、ディスプレイから発散される目に有害な光線を、完全に吸収カットします。文字のちらつき(フリッカー)をなくし、カラー画像の色相をそこねないレンズ色です。また、装着感のよいフレームで、メガネをかけなれない人にも安心。眼精疲労を防ぐ、画期的なメガネです。

軽る～いカーボン新登場！

カーボンファイバー(炭素繊維)は、宇宙工学材料として開発された素材で、軽さと強さ、しなやかさが特性です。いまやロケットをはじめ、さまざまなスポーツ用品にも活用されています。まさに、コンピュータグラスフレームにもぴったりの特性です。

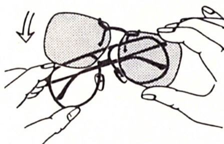


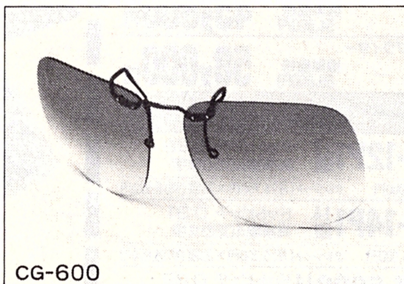
CG-1000

(小学生までのお子様及び中学生・女性の方でも顔の小さい方は、Sサイズとご指定下さい。)
CG-1000￥13,000を**特別価格￥9,800**ハードケース付(送料込)

度付きメガネにクリップレンズ

●取り付け取り外しがワンタッチ

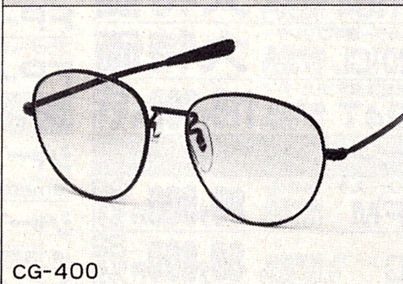




CG-600

(どんな形の眼鏡にも装着できるフリーサイズです。)
CG-600￥6,000を**特別価格￥4,800**布製ケース付(送料込)

コンピュータグラスのベストセラー



CG-400

(男性・女性・大人・子供の区別なくご使用出来るフリーサイズです。)
CG-400￥6,000を**特別価格￥4,800**ハードケース付(送料込)

●郵便番号
●住所
●氏名・捺印
●年齢
●TEL
CG-400, CG-1000或いはCG-600購入と明記の上お送り下さい。

〒910
福井市二の宮5丁目14-3
(株)シーレックスサングラス
CG事業部M係

通信販売をご利用下さい!!

お申し込みは左記要領でハガキでどうぞ。商品到着後、郵便振替で1週間以内にお支払い下さい。

seelex
株式会社シーレックスサングラス
本社/〒910 福井市二の宮5丁目14-3 ☎(0776)25-2111(代)
営業所/東京・大阪・名古屋・九州・福井・東北・新潟・北海道

各票の※印欄は払込人において記載してください。

通常払込料金
加入者負担

払込通知票

口座番号	東京 5	51961	金額	※
加入者名	株式会社 電波新聞社		料金	払込み / 特殊 円
払込人住所氏名	※（郵便番号　　　　）		備考	
	■読者整理番号		受付局日附印	

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵政省）

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

切り取らないで郵便局にお出しください。

通常払込料金
加入者負担

払込票

口座番号	東京 5	51961
加入者名	株式会社 電波新聞社	
金額	※	
払込人住所氏名	※	
備考		受付局日附印

切り取って郵便局へお出し下さい。

電波新聞社出版物一覧

59, 12現在

書名	価格	〒	書名	価格	〒
PC-8001活用研究・実務編	1,500円	〒300円	改定マイコン学入門基本18章	1,400円	〒300円
PC-8001活用研究・ゲーム編	1,200円	〒300円	トランジスタと半導体入門基本18章	1,300円	〒250円
PC-8001活用研究 ビジネスグラフィックス	1,500円	〒300円	デジタル・IC 入門基本18章	1,400円	〒300円
マイコンBASIC講座 (1)	1,300円	〒300円	ホームビデオ入門基本18章	1,300円	〒300円
マイコンBASIC講座 (2)	1,300円	〒300円	ビデオ技術入門基本18章	1,300円	〒300円
マイコンBASIC講座 (3)	1,400円	〒300円	ビジネスマイコン入門基本18章	1,400円	〒300円
マイコンBASIC講座 (4)	1,400円	〒300円	マイコンパソコン OA入門基本18章	1,500円	〒300円
マイコン機械語入門	1,300円	〒300円	無線通信入門基本18章	1,300円	〒250円
パソコン・グラフィックス	1,300円	〒250円	デジタル技術入門基本18章	1,500円	〒250円
PC-9801E/F MSDOS入門	1,800円	〒300円	PC-9801E/F活用研究	1,500円	〒300円
PC-8801mKII マシン語入門	1,500円	〒300円	マイコンOA用語辞典	2,300円	〒250円
dBASE II 解体新書	1,800円	〒300円	エレクトロニクス用語辞典	2,500円	〒300円
FM-11活用研究	2,000円	〒300円	総合電子部品ハンドブック	10,000円	〒400円
MZ−2000 活用研究	1,300円	〒300円	BASIC MAGIC	980円	〒250円
改定電気学入門基本18章	1,200円	〒250円	日立B16/EX解体新書	1,800円	〒300円

※上記以外にも新聞・出版物がございますので最寄りの本社支局へお問合わせ下さい。

東京本社	03−445−6111	関東総局	0273−26−3206	神戸支局	078−391−5885
大阪本社	06−203−3361	静岡支局	0542−54−6405	広島支局	082−228−5581
西部本社	092−431−7411	新潟支局	0252−45−2526	高松支局	0878−61−3111
名古屋支局	052−261−4541	松本支局	0263−36−2266	下関支局	0832−67−7478
札幌支局	011−641−5591	金沢支局	0762−63−8661	熊本支局	096−380−7500
仙台支局	0222−27−7211	京都支局	075−221−8021	鹿児島支局	0992−26−3630

◆定期購読●直接購読のしおり◆

弊社刊行の雑誌は，ご自宅直送方式の年間定期購読をお勧め申し上げます。スピーディーで確実，そしておトクな定期購読をぜひご利用下さいませ。

また，ご希望の雑誌・書籍が，ご近所の書店にない場合も右の振替用紙にて直接ご注文下さい。

■ 年間定期購読料

電気店	¥ 14,400	マイコン	¥ 6,240
AudioVideo	¥ 7,200	ラジオの製作	¥ 7,560
季刊OA情報	¥ 6,000	マイコンBASICマガジン	¥ 5,100
		OAパソコン	¥ 6,000

■ 年間購読の特典

①各誌とも送料は弊社負担をいたします。なお「マイコンBASICマガジン」に関しては送料読者負担とさせていただきます。
②特別号も通常の定価でご購読いただけます。
③電気店は13冊分の購読できます。
④マイコン・OA情報は定期特別定価です。

◆確実な振替口座を利用してご送金下さい◆

送金手数料が不要で，確実な郵便振替でご送金をお願い申しあげます。手続きは簡単です。右の郵便振替用紙に下記の必要事項を記入し，郵便局窓口に必要金額と共にご提出いただくだけですみます。

①購読申込書に必要事項を記入ください。なお1年間，或は2年間購読かをはっきりご記入ください。
②払込通知票，払込票に送金合計金額と住所，氏名をご記入ください。払込通知票と払込票は絶対に切りはなさないようにしてください。なお，必ずフリガナをご記入下さい。
③弊社への御意見・御希望がございましたら，通信欄へご記入下さい。
④すべて記入が終了しましたら，案内文のみ切り離して郵便局窓口に金額を添えて提出してください。

※振替によるご送金は，着本までに約2週間ほどかかりますのでお含みおきください。
お急ぎの場合は，現金書留に，右購読申込書を同封してご送金ください。

電波新聞社の定期刊行物

だれにも出来る― 定価630円〒100円
月刊 ラジオの製作

家電・オーディオ・ビデオの専門月刊誌
月刊 電気店 定価1,200円 〒105円

音と映像のクリエイトマガジン
月刊 AudioVideo 定価 600円 〒90円

マイクロコンピューターがわかる雑誌
月刊 マイコン 定価 530円 〒135円

わかる！動かせる！プログラムが組める雑誌
月刊 マイコンBASIC Magazine 定価 350円 〒75円

ビジネスマンのための情報誌
月刊 OAパソコン BUSINESS PERSONAL COMPUTER 定価 530円 〒80円

事務合理化・OA推進のための商品情報ファイル
季刊 OA情報 定価1,800円 〒350円

※郵便局からの受領証を以て領収書にかえさせていただきます。特に必要な方は通信欄にその旨ご明記下さい。

この欄は、加入者あての通信にお使いください。

購読申込書

昭和　年　月　日

定期購読誌名	購読期間	送金額（送料当社負担）
	年より　年間	円

御希望誌・ソフトテープ名	冊数	送金額（送料共）
		円
		円

	産業分類	所属又は職種	
フリガナ 送付先住所 □□□-□□			
	電話	年令	性別
フリガナ 送付先氏名　㊞		才	男・女

通信欄

この、払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵政省）

郵便はがき

141-□□

40円切手をお貼り下さい

（受取人）
東京都品川区
東五反田1—11—15
電波新聞社出版部
月刊マイコンBASICマガジン
編集部④行

ご住所（ふりがな）〒　　都・道　府・県　　TEL　—　—

ご氏名（ふりがな）　・性別　男・女　・年齢

●ご職業　1.学生　2.会社員　3.公務員　4.自由業　5.その他（　）

●本誌をお求めになった書店名

1週間に何時間マイコンを操作しますか？（　時間　分）

本誌を　毎月・ときどき・初めて買う　何人で読みますか（　）人

●あなたのお気に入りソフトをベスト3までご記入ください

		タイトル	メーカー	機種
パソコン	①			
	②			
	③			
業務用	①			
	②			
	③			

※業務用とはビデオ・ゲーム・センターにあるゲームのことです。

キリトリ線

★プログラム投稿応募カード★

このカードは，プログラムの整理用に使います。必要事項を記入の上、作品に同封してください。

マイコンBASICマガジン応募カード

機種名			
プログラム名			
氏名		年令	才
住所	〒		
TEL番号		応募年月日	年　月　日

キリトリ線

月刊マイコンBASICマガジン④愛読者カード

●記事欄　□OFコーナー　□BLACK BOX　□ワンテク　□質問・感想

●あなたのマイコンシステムをご紹介ください(有・無)

本体＿＿＿＿　ディスプレイ＿＿＿＿　その他＿＿＿＿

●今後のグレードアップ計画は……
(マイコンを持ってない方はほしい機種を)

本体＿＿＿＿　ディスプレイ＿＿＿＿　その他＿＿＿＿

●今月号でおもしろかった記事(本誌)

第1位＿＿＿＿　第2位＿＿＿＿　第3位＿＿＿＿

SUPER Softコーナーでは……

第1位＿＿＿＿　第2位＿＿＿＿　第3位＿＿＿＿

●希望する記事内容は……

①プログラム・テクニックでは〔　〕　②マイコン本体，周辺機器では〔　〕　③ソフトウエア紹介では(ビデオゲーム含む)〔　〕

●知っているフロッピ・ディスケットのメーカーを3社までご記入ください
〔1.　　2.　　3.　　〕

●フロッピ・ディスクをお使いのかたへ……使っているディスケットのメーカー名をご記入ください〔　　〕

キリトリ線

連絡事項

通信販売

ジャスコ

AKIHABARA
秋葉原 CVA
COMPUTER VISUAL & AUDIO

信用第一

1.全国無料配達　4.完全保証
2.低金利クレジット　5.日・祭日も受付可
3.頭金なしで商品先どり
※初回支払は端数がプラスされます。

新入学セール

ミュージックシステム
YAMAHA YIS 503
YIS-503(本体)……64,800円
SFG-01(FMシンセサイザユニット)……19,800円
YK-10(ミュージックキーボード)……29,800円
RF-01(家庭用カラーTVアダプター)……7,800円
合計標準価格 ~~122,200円~~

●20回支払(ボーナス併用)例
月々3,000円 ㊍ 2万×3回
●36回均等支払例 月々3,600円

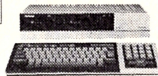
ワープロシステム
東芝 HX-21
HX-21(本体)……79,800円
HX-M200(漢字ROMカートリッジ)……29,800円
HX-P550(ドットプリンタ)……84,800円
HX-P501(プリンタケーブル)……5,000円
HX-C800(データレコーダ)……12,800円
HX-T300(アンテナ切換器)……1,500円
合計標準価格 ~~213,700円~~

●20回支払(ボーナス併用)例
月々5,700円 ㊍ 3万×3回
●48回均等支払例 月々4,900円

MSX

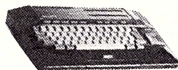
National CF-3000
ジョイスティックサービス
標準価格 ~~79,800円~~

●20回均等支払例 月々3,900円



SONY HB-101
標準価格 ~~46,800円~~

●10回均等支払例 月々4,200円

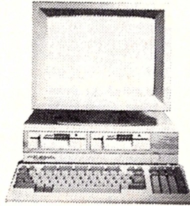


■本体

メーカー名	型番	標準価格	均等支払例
ナショナル	CF-1200	~~43,800円~~	4,100円×10回
三洋	MPC-3	~~46,800円~~	4,200円×10回
キャノン	V-10	~~54,800円~~	3,700円×10回
三洋	MPC-6	~~55,800円~~	3,400円×15回
ナショナル	CF-2700	~~59,800円~~	3,700円×15回
キャノン	V-20	~~64,800円~~	3,600円×15回
東芝	HX-20	~~69,800円~~	4,300円×15回
日立	MB-H2	~~79,800円~~	3,800円×20回
ビクター	HC-7	~~84,800円~~	4,000円×20回
パイオニア	PX-7	~~89,800円~~	4,400円×20回
ソニー	HB-701FD	~~148,000円~~	7,300円×20回

NEC
PC-8801mkIISR
PC-8801mkIISR model30(本体)……258,000円
(ミニフロッピィディスクドライブ2台実装)
PC-KD851(ディスプレイ)……158,000円
合計標準価格 ~~416,000円~~

●20回支払(ボーナス併用)例
月々11,800円 ㊍ 6万×3回
●48回均等支払例 月々10,100円



PC-8001mkIISR
PC-8001mkIISR(本体)……108,000円
PC-KD351(ディスプレイ)……99,800円
合計標準価格 ~~207,800円~~



●20回支払(ボーナス併用)例
月々5,700円 ㊍ 3万×3回
●48回均等支払例 月々4,900円

PC-6001mkIISR
PC-6001mkIISR(本体)……89,800円
PC-KD252(ディスプレイ)……67,800円
合計標準価格 ~~157,600円~~

●20回支払(ボーナス併用)例
月々4,700円 ㊍ 2万×3回
●48回均等支払例 月々3,700円

PC-6601SR
PC-6601SR(本体・キーボード)……155,000円
PC-TV151(ディスプレイ)……94,800円
合計標準価格 ~~249,800円~~

●20回支払(ボーナス併用)例
月々6,200円 ㊍ 4万×3回
●48回均等支払例 月々5,900円

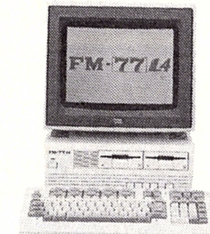


Mr.PC



富士通 FM-NEW7
MB25015(本体)……99,800円
MB27343(14インチカラーCRT)……67,800円
MB26512(カラーCRTケーブル)……1,800円
MB27501(データレコーダ)……12,800円
合計標準価格 ~~182,200円~~

●20回支払(ボーナス併用)例
月々4,100円 ㊍ 2.5万×3回
●48回均等支払例 月々3,800円



FM-77L4
MB25260(本体)……238,000円
MB27331(14インチカラーCRT)……109,800円
合計標準価格 ~~347,800円~~

●20回支払(ボーナス併用)例
月々9,300円 ㊍ 5万×3回
●48回均等支払例 月々8,100円

SHARP X1turbo
CZ-852C(本体・モデル30)……278,000円
CZ-850D(15インチカラーディスプレイテレビ)……129,800円
合計標準価格 ~~407,800円~~



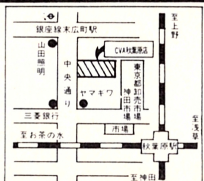
●20回支払(ボーナス併用)例
月々11,300円 ㊍ 5.5万×3回
●48回均等支払例 月々9,400円

MZ-1500
MZ-1500(本体)……89,800円
14M-511B(14インチカラーディスプレイ)……59,800円
合計標準価格 ~~149,600円~~

●20回支払(ボーナス併用)例
月々4,000円 ㊍ 2万×3回
●48回均等支払例 月々3,400円

パソコンのことならハードからソフトまで、何でも揃う。

CVA秋葉原店
●パソコン教室開催中
(電話でお問い合わせ下さい)
●年中無休
●営業時間／10:00AM～8:00PM
〒101 東京都千代田区外神田4－4－2
TEL 03(258)3711



お申し込みはコレクトコール<106番>で!!
＊都内の方はコレクトコールできません。

東京 03(258)3710(代)
マイコンベーシック係まで。受付時間 10:00AM～8:00PM
資本金／115億7,629万円　売上高／6,951億円 (昭和59年2月現在)

ジャスコ株式会社CVA事業部

BM特選プログラムコーナー

本コーナーは，ロードがしやすい，短く，しかも楽しい内容のソフトを選んで掲載しています。手近にあるパソコンに入力してください。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストをキー・ボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

また，"CHECKER FLAG"というコーナーがあり，デバッグ博士ことDr. Dがそれぞれのプログラムについて批評を加えています。口が悪い人なので，かなりキツイこともいっていますが，自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。

なお，このコーナーに，自分の作ったプログラムを投稿しようと考えている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。

プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号（連絡のつく時間も）を原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を 400字づめの原稿用紙２枚～４枚くらいにまとめてください。説明には①内容②使いかた・遊びかた，③操作方法④プログラムのしくみ,（変数表，フローチャートなどもあるとよい）⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイスなどを書きます。Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，モード（例Ｎ88ＳＲベーシック），ページ等Ⓒメモリの容量も忘れずに書いてください。原稿用紙は，なるべく横書きのものを使ってください。

プログラムは，できるだけテープにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐためにかならずチェックし，２～３回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。フロッピ・ディスクによる投稿も可。

内容は，オリジナルのもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

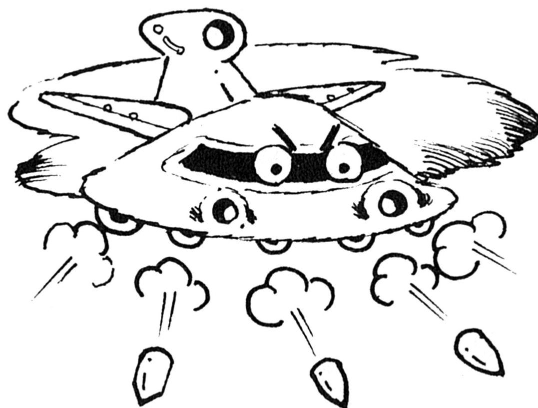
掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。　編集部

★愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

VALBOS

バルボス

平田マモル



●STORY

デビットは，いつものように土曜の夕方を，アーケード・ゲームで楽しんでいた。その日は調子がよく，スコアは，すでにハイ・スコアを2倍以上上まわっていた。しかし，とつぜんアーケード・マシンが狂い始め，画面が止まってしまった。

そして，デビットがのぞきこむように画面を見た瞬間，アーケード・マシンは，デビットをのみこんでしまったのであった。

デビットはプログラムの中に入ってしまったのだ。そこでデビットは，ゆいいつの味方ゼロスに乗り込み，脱出をはかるのであった。

●RUN

プログラムリストをインプットしたら，RUNしてください。タイトル，キャラクタの名前が表示されるので，適当なキーを少々長めに押してください。アーケード・マシンとデビットが表示されて，デビットがゴクッという音とともに飲みこまれます。そして，ゲーム開始です。キー操作は，[⇣] [RETURN]で左右に動き，スペース・キーで玉を発射します。

登場キャラクタの紹介をします。

パルシー…プログラマーのバグへの憎しみがこめられている，オーラ集合板。回転しながら，向ってくる。弾を反射するため，破壊不可能。

ブローン…球状の物体。急速に飛んできて，爆発と同時に五つのチップを扇状に放出する。爆発前に射ち落とすか，爆発後チップとチップの間にゼロスをすべりこませないと，生存は難しい。

●LAST

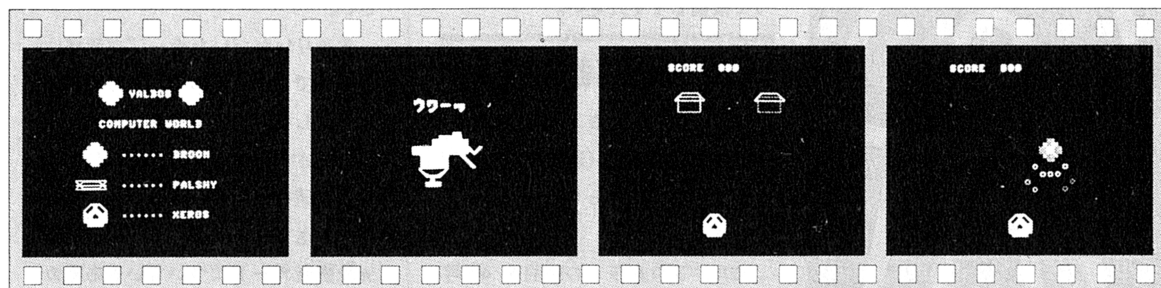
例のごとく，あるゲームをシミュレートしたプログラムです。84年4月号の「テラズ」とプログラムをつけると，おもしろいと思います。

参考　ゼビウス　by　namco

CHECKER FLAG

編：Jrでもキャラを大きくすれば，ゲームに迫力がでますね。

Dr.D：うむ，だがスピードが遅くならんように，注意しなければいかんな。ON GOTOは使いやすいが，乱用すると，スピードが遅くなるので，要注意だ。



《写真1》独特な動きをみせる登場キャラクタ　《写真2》アーケード・マシンにのみこまれる！　《写真3》上空より敵機飛来！　応戦せよ!!　《写真4》ブローンから扇状にチップが放出だ！

〈OVER FLOW〉……このコーナーは，みなさんで作るコーナーです。身の回りのできごとやプログラム・テクニックなど，なんでもかんでもアンケート・ハガキに書いて，編集部まで送ってください。

VALBOSのプログラム・リスト

```
  10 REM □□□ ﾊﾞﾙ ﾎﾞｽ □□□
  20 CLEAR :RANDOMIZE :DIM P$(4):DIM C$(4):DIM Q$(2)
  30 LET X=15:LET Y=0:LET S=0:LET L=1:LET M=0:LET P=0:LET D=1
  40 LET C$(1)=CHR$(32,32,32,32,$A,8,8,8,8,32,32,32,32,$A,8,8,8,8,32,32,32,32)
  50 LET C$(2)=CHR$(32,$A,8,32,$A,8,32)
  60 LET C$(3)=CHR$($FD,32,$FC,$A,8,8,8,32,$60,32,$A,8,8,8,$FC,32,$FD)
  70 LET C$(4)=CHR$(32,$86,32,$A,8,8,8,$85,$97,$85,$A,8,8,8,32,$86,32)
  80 LET X$=CHR$($FC,$FF,$FD,$A,8,8,8,$FE,$93,$FE,$A,8,8,8,1,$A,$9D,1,1)
  90 LET V$=CHR$(1,$C,$9D,1,3,$A,8,8,8,$9D,$60,$9D,$A,8,8,8,1,8,$9D,1,6)
 100 LET P$(1)=CHR$($F9,$F9,$F9,$F9,$A,8,8,8,8,$FD,$F9,$F9,$FC)
 110 LET P$(2)=CHR$($A,$85,$85,$85,$85)
 120 LET P$(3)=CHR$($A,$FC,$F6,$F6,$FD,$A,8,8,8,8,$F6,$F6,$F6,$F6)
 130 LET Q$(1)=CHR$($6F,$A,$6F):LET Q$(2)=CHR$($6F,$A,8,8,$6F)
 140 LET A$=CHR$($84,$85,$85,$83,$A,8,8,8,8,$86,32,32,$86,$A,8,8,8,8)
 150 LET B$=CHR$($81,$85,$85,$82):LET P$(4)=A$+B$
 160 CLEAR :LET CURSOR=10,2:PRINT V$;TAB(11);V$:LET CURSOR=14,3:PRINT "VALBOS"
 170 LET CURSOR=10,7:PRINT "COMPUTER WORLD":LET CURSOR=8,10:PRINT V$:LET CURSOR
=8,18:PRINT X$
 180 LET CURSOR=13,11:PRINT "...... BROON":LET CURSOR=13,15:PRINT "...... PALSH
Y":LET CURSOR=13,19:PRINT "...... XEROS"
 190 FOR I=1 TO 4:LET CURSOR=7,14:PRINT C$(1):LET CURSOR=7,14:PRINT P$(I):MUSIC
 T2P1R:NEXT I
 200 IF INKEY$=CHR$(0) THEN GOTO 190
 210 CLEAR :GOSUB 300
 220 LET CURSOR=17,8:PRINT CHR$($95,1,3,$A,8,8,1,7,$60,$F1,$A,8,8,8,1,1,1,$A,$F
2,$A,8,8,$90)
 230 MUSIC P7R:LET CURSOR=17,7:PRINT "?":MUSIC P7R:CLEAR :GOSUB 300
 240 LET CURSOR=17,8:PRINT CHR$($FA,1,3,$A,8,8,8,1,7,$60,$60,$91,$A,8,8,$8C,$8E
)
 250 LET CURSOR=15,6:PRINT "ｳﾜｰｯ":MUSIC P4R
 260 MUSIC P2R:CLEAR :GOSUB 300
 270 LET CURSOR=17,7:PRINT CHR$($92,$A,8,8,1,$C,$60,$85,$A,8,8,8,$60,1,5):MUSIC
 P1R:CLEAR :GOSUB 300
 280 LET CURSOR=15,8:PRINT CHR$($FD,$92,$A,8,$60):MUSIC P1R:CLEAR :GOSUB 300
 290 LET CURSOR=15,7:PRINT "ｺﾞｸｯ":MUSIC P0DT1ﾌﾄﾄﾌ:GOTO 330
 300 LET CURSOR=15,9
 310 PRINT CHR$(1,$F,1,$F,1,$F,$A,8,8,8,$F5,$60,1,9,$A,8,8,8,$8C,$89,$8D,$A,8,8
,$F7)
 320 RETURN
 330 MUSIC P7RP7R:CLEAR :LET CURSOR=10,0:PRINT "SCORE ";S;"00":LET CURSOR=X,20:
PRINT X$;
 340 LET Y=2:LET V1=INT(RND(18))+6:LET V2=INT(RND(18))+6
 350 IF (V2>V1-4)*(V2<V1+4) THEN LET V2=V1+4
 360 LET A=ASC(INKEY$)
 370 IF A=32 THEN MUSIC P0DT1ｼ:ON L GOTO 660,680
 380 IF (A=13)*(X<23) THEN LET B=1:LET CURSOR=X,20:PRINT C$(2);:LET X=X+B:LET C
URSOR=X,20:PRINT X$
 390 IF (A=91)*(X>5) THEN LET B=-1:LET CURSOR=X+2,20:PRINT C$(2);:LET X=X+B:LET
 CURSOR=X,20:PRINT X$
 400 IF L=1 THEN GOTO 420
 410 FOR I=0 TO 9-M:NEXT I:ON L GOTO 420,500,540,560,580
 420 LET CURSOR=V1,Y:PRINT C$(1):LET CURSOR=V2,Y:PRINT C$(1)
 430 LET Y=Y+1:LET CURSOR=V1,Y:PRINT P$(D):LET CURSOR=V2,Y:PRINT P$(D)
 440 LET D=D+1:IF D=5 THEN LET D=1
 450 IF Y=20 THEN LET CURSOR=V1,Y:PRINT C$(1):LET CURSOR=V2,Y:PRINT C$(1):LET P
=P+1:GOTO 470
 460 GOTO 360
 470 IF (V1>X-4)*(V1<X+3)+(V2>X-4)*(V2<X+3) THEN GOTO 630
 480 IF P>=4-M THEN LET L=2:LET P=0:LET M=M+.45:GOTO 340
 490 GOTO 340
 500 LET CURSOR=V1,Y:PRINT C$(1):LET Y=Y+2:LET CURSOR=V1,Y:PRINT V$
 510 IF Y=10 THEN LET CURSOR=V1,Y:PRINT C$(1):LET L=3:MUSIC P0DT1B≡Bﾄ:GOTO 530
 520 GOTO 360
 530 LET CURSOR=V1-1,Y+3:PRINT Q$(1):LET CURSOR=V1+3,Y+3:PRINT Q$(2):LET CURSOR
=V1+1,Y+4:PRINT CHR$($6F):GOTO 360
 540 LET L=4:LET CURSOR=V1-1,Y+3:PRINT C$(1):LET CURSOR=V1+1,Y+3:PRINT C$(1)
 550 LET CURSOR=V1-2,Y+5:PRINT Q$(1):LET CURSOR=V1+4,Y+5:PRINT Q$(2):LET CURSOR
=V1+1,Y+6:PRINT CHR$($6F):GOTO 360
 560 LET L=5:LET CURSOR=V1-2,Y+5:PRINT C$(1):LET CURSOR=V1+3,Y+4:PRINT C$(1):LE
T CURSOR=V1+1,Y+6:PRINT " "
 570 LET CURSOR=V1-3,Y+7:PRINT Q$(1):LET CURSOR=V1+5,Y+7:PRINT Q$(2):LET CURSOR
=V1+1,Y+9:PRINT CHR$($6F):GOTO 360
 580 LET L=1:LET CURSOR=V1-3,Y+7:PRINT C$(1):LET CURSOR=V1+4,Y+7:PRINT C$(1):LE
T CURSOR=V1+1,Y+9:PRINT " "
 590 LET CURSOR=V1-6,Y+11:PRINT CHR$($6F):LET CURSOR=V1+8,Y+11:PRINT CHR$($6F):
LET CURSOR=V1-3,Y+12:PRINT CHR$($6F)
 600 LET CURSOR=V1+1,Y+12:PRINT CHR$($6F):LET CURSOR=V1+5,Y+12:PRINT CHR$($6F);

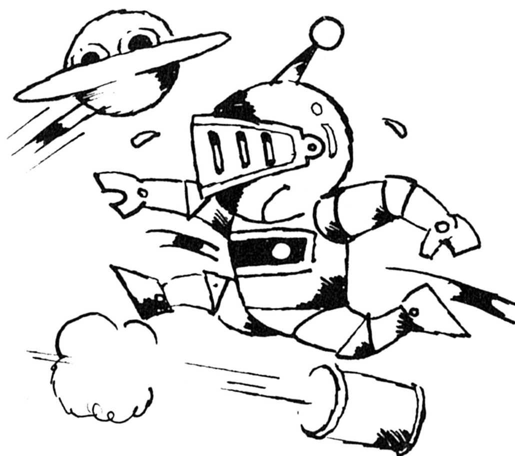
 610 LET CURSOR=V1-6,21:PRINT " ";:LET CURSOR=V1-3,22:PRINT "          ";:LET CU
RSOR=V1+8,21:PRINT " ";:LET CURSOR=X,20:PRINT X$
 620 IF (X=V1+2)+(X=V1-2)+(X<=V1-9)+(X>=V1+9) THEN LET L=1:GOTO 340
 630 FOR I=0 TO 5:LET CURSOR=X,20:PRINT C$(3):MUSIC P1T1DV1≡
 640 LET CURSOR=X,20:PRINT C$(4):MUSIC P1T1V1ﾄV4:NEXT I:LET CURSOR=X,20:PRINT C
$(1)
 650 LET CURSOR=X+1,21:PRINT "X":MUSIC P4R:LET CURSOR=X+1,21:PRINT "+":MUSIC P7
R:GOTO 30
 660 IF (X>=V1-1)*(X<=V1+3)+(X>=V2-1)*(X<=V2+3) THEN MUSIC Q2P0UT1#ｼ:GOTO 420
 670 GOTO 420
 680 IF (L=2)*(X>=V1-1)+(X<=V1+2) THEN LET S=S+6
 690 LET CURSOR=16,0:PRINT S;"00":LET CURSOR=V1,Y:PRINT C$(1):LET L=1:GOTO 340
 700 REM PROGRAM BY MAMOL.HIRATA
```

★国鉄の時刻表の地図で，四国のページに山奥のバス停に「影」というのがあります。(東京都調布市・☺@○♡×？14才)……【**影**：じいちゃん，ばあちゃん，元気かや？**編集長**：ウルサイ，じいちゃんばあちゃんするな!!】

ベーシックマスターJr./LII2用

JR-MEGA(メガ) FORCE(フォース)

浜道　裕司



このゲームは，82年10月号のＶＩＣ用「メガフォース」を参考に作りました。

遊びかた

〝≻≺〟を操作し〝⌘〟，〝ⅩⅨ〟，〝◆〟，〝回〟をミサイルで消去させ，〝回〟，〝⌂⌂〟，〝◆〟，〝♛〟をＪＵＭＰして，永遠にひたすら走れ！

ほぼオリジナルと同じ作品になっていると思います。

CHECKER FLAG

編：ＶＩＣのゲームを参考にしてるそうです。

Dr.D：Jrユーザーも，よくガンバッとるな。感心するばかりだ。

ＶＩＣのゲームの動きを，そっくりJrにというのは，なかなかたいへんなんだな。そこを，この作品はうまくまとめあげている。

編：キャラクタもシンプルですが，ゲームのおもしろさは十分に伝わってきますね。

影：キャラクタに凝らなくても，おもしろいゲームは，やっぱりおもしろい!!

ゲームについて

ＫＥＹ操作

スペース・キー	：≻≺ のＪＵＭＰ
L	：右へミサイル
O	：斜めミサイル
I	：上へミサイル

（注）ミサイルの連続発射不可

ゲーム・オーバー

①〝≻≺〟が〝回〟，〝⌂⌂〟，〝◆〟，〝♛〟を飛びこせないとき。

ＪＵＭＰするタイミングは，むずかしい。

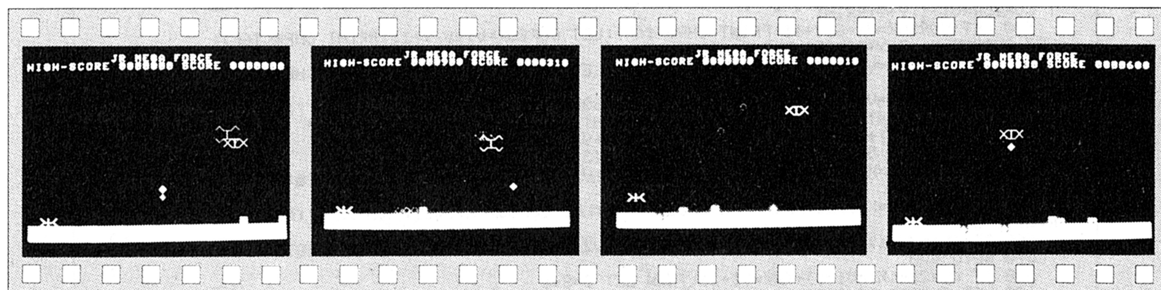
②ミサイルが ⌂⌂ に当たり，スコアがマイナスされて０未満になったとき。

表示はマイナス値になりません。

プログラムについて

すべてサブ・ルーチン化しているので，説明しなくともわかってくださると思い，省略します。

サウンド関係は，好きなように組込んでみてください。



《写真１》敵機の攻撃がはじまる。◆を投下する

《写真２》前方の敵にはミサイル弾を放つ！

《写真３》ジャンプで敵をよけることもできる

《写真４》ズバリ，当た〜り!!

★84年12月号のＰＣ－9801用「ドルガーノの塔」で宝がいくつか見つかった。〝つるはし・剣・箱・宝石〟以上です。だれか，５，６面の宝のだしかたを教えてよ！（兵庫県神戸市・山外芳伸13才）……【編：レポートを待ってます。】

JR-MEGA FORCEのプログラム・リスト

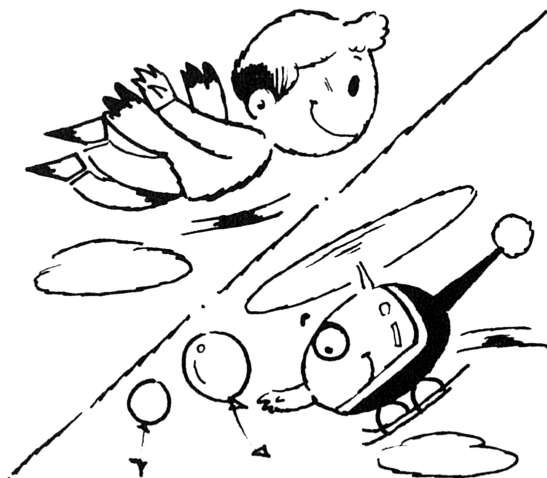
```
 10 REM ++ JR MEGA FORCE ++
 20 REM
 30 REM -- INIT --
 40 DIM F1$(3)
 50 LET F1$(1)=CHR$($93,$89,$93,8,8,8,10,$91,$8B,$91)
 60 LET F1$(2)=CHR$($91,$89,$91,8,8,8,10,$93,$8B,$93)
 70 LET F1$(3)=CHR$(32,32,32,8,8,8,10,32,32,32)
 80 LET F2$=CHR$(32,$92,$80,$90)
 90 LET F3$=CHR$(32,32,32,32)
100 LET F4$=CHR$($ED,$9C)
110 LET S1=0:LET P=$3000:LET W=P
120 READ W$
130 IF W$="*" THEN GOTO 200
140 POKE W,VAL("$"+W$)
150 LET W=W+1:GOTO 120
160 DATA CE,03,80,C6,40
170 DATA A6,01,A7,00,08
180 DATA 5A,26,F8,86,20
190 DATA B7,03,9F,39,*
200 REM -- START --
210 LET F1=1:LET K9=2
220 LET X1=15:LET Y1=5
230 LET V1=1:LET U1=1
240 LET X2=X1+1:LET Y2=Y1+2
250 LET Y3=20:LET X3=0
260 LET B1=0:LET B2=0:LET B3=0:LET B4=0:LET E=0:LET S=0
270 CLEAR
280 LET CURSOR=10,0
290 PRINT "JR MEGA FORCE"
300 PRINT "HIGH-SCORE ";
310 PRINT RIGHT$(STR$(S1+10000000),7)
320 LET CURSOR=19,1
330 PRINT "SCORE 0000000"
340 LET CURSOR=0,21
350 FOR I=0 TO 63
360 PRINT CHR$($9D);
370 NEXT I:LET S2=0
380 REM -- MAIN LOOP --
390 LET E=0
391 LET S=0
392 GOSUB 610
393 GOSUB 810
394 GOSUB 402
395 GOSUB 1080
396 GOSUB 1010
397 GOSUB 950
398 GOSUB 520
399 IF E=0 THEN GOTO 391
400 GOSUB 1150
401 GOTO 200
402 REM -UFO DISPLAY-
410 LET CURSOR=X1,Y1:PRINT F1$(3)
420 IF INT(RND(2))=0 THEN GOTO 450
430 LET V1=INT(RND(3)-1)
440 LET U1=INT(RND(3)-1)
450 LET X1=X1+V1:LET Y1=Y1+U1
460 IF X1<3 THEN LET X1=3
470 IF X1>28 THEN LET X1=28
480 IF Y1<3 THEN LET Y1=3
490 IF Y1>15 THEN LET Y1=15
500 LET F1=F1+1:IF F1>2 THEN LET F1=1
510 LET CURSOR=X1,Y1:PRINT F1$(F1);
512 RETURN
520 REM - ｽﾗｲﾄﾞ -
530 LET CURSOR=0,Y3:PRINT F3$
540 LET CURSOR=X2,Y2:PRINT " "
550 CALL P
560 LET CURSOR=X2,Y2:PRINT CHR$($97);
570 LET CURSOR=0,Y3:PRINT F2$
580 LET W=INT(RND(20))+1
590 IF W>2 THEN GOTO 602
600 LET CURSOR=31,20:PRINT MID$(F4$,W,1);
602 RETURN
610 REM -- INKEY --
620 LET W$=INKEY$
630 LET K9=K9-1:IF K9<0 THEN LET K9=0
640 IF W$=" " THEN IF X3=0 THEN LET X3=-1:GOTO 802
650 IF W$="L" THEN LET B1=4:LET B2=20:LET B3=1:LET B4=0:GOTO 690
660 IF W$="O" THEN LET B1=4:LET B2=19:LET B3=1:LET B4=-1:GOTO 690
670 IF W$="I" THEN LET B1=3:LET B2=19:LET B3=0:LET B4=-1:GOTO 690
680 GOTO 802
690 REM -- FIRE! --
700 IF K9<>0 THEN GOTO 802
710 IF X3<>0 THEN GOTO 802
720 LET CURSOR=B1,B2:LET W$=CURSOR$:PRINT CHR$($94);
730 IF W$=CHR$($ED) THEN LET S=S+5:GOTO 790
740 IF W$=CHR$($9C) THEN LET S=S-100:GOTO 790
750 IF W$=CHR$($97) THEN LET S=S+5:LET X2=X1+1:LET Y2=Y1+2:GOTO 790
760 IF W$=" " THEN GOTO 790
770 LET CURSOR=X1,Y1:PRINT F1$(3):LET S=S+300
780 LET X1=INT(RND(25)+3):LET Y1=INT(RND(10)+5)
790 LET CURSOR=B1,B2:PRINT " ":LET B1=B1+B3:LET B2=B2+B4:IF B1<31 THEN IF B2>4
THEN IF S=0 THEN GOTO 720
800 LET K9=4
802 RETURN
810 REM -- OVER JG. --
820 FOR I=2 TO 3
830 LET CURSOR=I,Y3+1
840 IF CURSOR$=CHR$($97) THEN LET E=1
845 IF Y3=20 THEN GOTO 900
850 LET CURSOR=I,20
860 LET W$=CURSOR$
870 IF W$=CHR$($ED) THEN LET S=S+10
880 IF W$=CHR$($9C) THEN LET S=S+20
890 IF X3=1 THEN IF Y3=19 THEN IF W$<>" " THEN LET E=1
900 NEXT I
910 IF X3=-1 THEN GOTO 946
920 IF Y3<19 THEN GOTO 946
930 LET CURSOR=4,20
940 IF CURSOR$=" " THEN GOTO 946
945 LET E=1
946 RETURN
950 REM -- SCORE DSPLAY --
960 IF S=0 THEN GOTO 1002
970 LET S2=S2+S
980 IF S2<0 THEN LET E=1
990 LET CURSOR=25,1
1000 PRINT RIGHT$(STR$(S2+10000000),7)
1002 RETURN
1010 REM -- CAR UP/DOWN --
1020 IF E<>0 THEN GOTO 1072
1030 LET CURSOR=0,Y3:PRINT F3$
1040 LET Y3=Y3+X3
1050 IF Y3>20 THEN LET Y3=20:LET X3=0
1060 IF Y3<18 THEN LET Y3=18:LET X3=1
1070 LET CURSOR=0,Y3:PRINT F2$
1072 RETURN
1080 REM -- ﾐｻｲﾙ DOWN --
1090 IF INT(RND(5))=0 THEN GOTO 1140
1100 LET CURSOR=X2,Y2:PRINT " "
1110 LET Y2=Y2+1
1120 LET CURSOR=X2,Y2:PRINT CHR$($97);
1130 IF Y2=21 THEN LET Y2=Y1+2:LET X2=X1+1:GOTO 1120
1140 RETURN
1150 REM -- GAME OVER --
1160 IF S1<S2 THEN LET S1=S2
1170 LET CURSOR=11,1
1180 PRINT RIGHT$(STR$(S1+10000000),7);
1190 LET CURSOR=10,10
1200 PRINT "GAME OVER"
1210 LET CURSOR=11,12
1220 PRINT "REPLAY?[Y/N]"
1230 LET W$=INKEY$
1240 IF W$="Y" THEN RETURN
1250 IF W$<>"N" THEN GOTO 1230
1260 CLEAR
1270 END
```

★さて，問題です。人間１人当たりの価値はいくらくらいでしょう。影さん，わかるかな？(静岡県浜松市・ＢＢ 15才)……【影：か～んたん。人は英語でマンというから，１人なら１マン。つまり１万円さ。ど～だ??】

ベーシックマスターLIII/マーク5/S1用

鳥の人/ヘリコプター

めぞん一刻



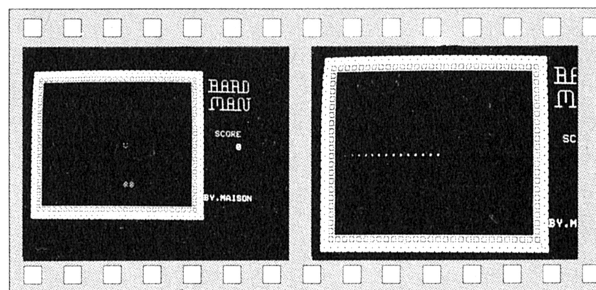
❖鳥の人

ストーリー

あなたはヘジテの飛行ガメに乗り，玉虫の子を取り返しにきたナウジコの乗るメーベを打ち落としてください。

遊びかた

メーベが上下左右からでてくるので，8 2 4 6（上下左右の順）で飛行ガメをうまくあやつり，カーソルの↑↓←→で銃を使い，うち落とします。



《写真1》Uが飛行ガメ，○○がヘジテだ　《写真2》銃を発射してヘジテをやっつけろ！

❖ヘリコプター

遊びかた

ヘリコプターに乗り，赤い風船を割ってください。ヘリコプターは風に流されて，右から左に動いています。

スペース・キーで右に動き，シフト・キーでホバリング，コントロール・キーでミサイルの発射です（ホバリングしないと，ミサイルは発射できません）。

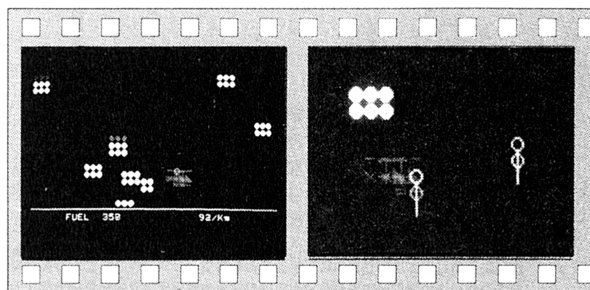
ルール

① FUELが0で，ゲーム・オーバー
② ミサイルを発射すると，FUELが5減る
③ ミサイルが風船に当たると，FUELが30増える
④ 雲の上のプロペラがぶつかると，FUELが10減る

CHECKER FLAG

編：ショートの2本立てです。

Dr.D：ショートは，プログラムの勉強にうってつけだな。自分で改造などするのもよいだろう。たとえば，「鳥の人」の300〜340行などは，ON GOTOを使わないで，300 X＝X＋(A＝2)−(A＝4)：Y＝Y＋(A＝3)−(A＝1) 310 IF X＝1 OR X＝29 OR Y＝1 OR Y＝22 THEN 150 ELSE 200とするなどというようにな。



《写真1》風船を求めてヘリがとぶ！　《写真2》キャッチ！　まだまだあるよ

★このごろ影さんのイラストが多いよ。人気あるね〜，この色男！（札幌市・水島寛人12才）……【影：色男よりもカラーマンのほうがカッコイイな。一同：それをいうなら，カラカイマン!!影：人を色買うのはよくない！】

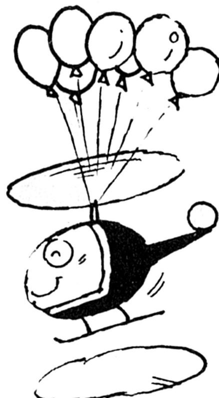
鳥の人のプログラム・リスト

```
10 '**********************
20 '***  [  とり の ひと  ] ***
30 '***  AD.1984.12.08 ***
40 '***  MAISON IKKOKU ***
50 '**********************
60 '
70 'ｯｯｯｯｯｯｯｯｯｯ ショキ ｯｯｯｯｯｯｯｯｯｯ
80 WIDTH 40:SCREEN 0,,1:DEFINT A-Z:RANDOMIZE TIME:POKE&HFFE0,&H4:K=15:L=10:S=0
90 LINE(0,0)-(30,23),"み",14,B:LINE(1,1)-(29,22),"ロ",12,B
100 DATA 4,32,1,"あすしすあすくす", 4,32,4,"しあすしすしすあ", 5,32,2,"ういういういがが"
110 DATA 5,32,5,"ががが゙ういががが", 6,32,3,"ππππππこπそ", 6,32,6,"π ππππせそ"
120 DATA 4,33,10,"SCORE", 5,31,20,"BY.MAISON"
130 FOR I=1 TO 8:READ A,B,C,D$:COLOR A:LOCATE B,C:PRINT D$:NEXT
140 'ｯｯｯｯｯｯｯｯｯｯ 「 ふ 」 ノ デテクル ハショ ｯｯｯｯｯｯｯｯｯｯ
150 A=RND*4+1
160 ON A GOTO 170,180,170,180
170 X=RND*26+2:IF A=1 THEN Y=1:GOTO 300 ELSE Y=21:GOTO 300
180 Y=RND*19+2:IF A=4 THEN X=2           ELSE X=28
190 'ｯｯｯｯｯｯｯｯｯｯ メイン ｯｯｯｯｯｯｯｯｯｯ
200 H=PEEK(&HFFE0)
210 P=P-(H=129)-(H=133)*2-(H=132)*3-(H=131)*4:GOSUB 360
220 P=0
230 K=K-(H=183)*(K>2)+(H=190)*(K<28)
240 L=L-(H=141)*(L>2)+(H=205)*(L<21)
250 COLOR 3:LOCATE K,L:PRINT"U";
260 COLOR 7:LOCATE X,Y:PRINT"ふ";
270 LOCATE K,L:PRINT" ";
280 LOCATE X,Y:PRINT" ";
290 LOCATE 33,12:PRINT USING"#####";S
300 ON A GOTO 310,320,330,340
310 Y=Y+1:IF Y=22 THEN 150 ELSE 200
320 X=X-1:IF X=1  THEN 150 ELSE 200
330 Y=Y-1:IF Y=1  THEN 150 ELSE 200
340 X=X+1:IF X=29 THEN 150 ELSE 200
350 'ｯｯｯｯｯｯｯｯｯｯ ビーム ノ ホウコウ キメ ｯｯｯｯｯｯｯｯｯｯ
360 IF P=0 THEN RETURN ELSE ON P GOTO 380,370,370,380
370 E= 1:    IF P=2 THEN Q=K+1:W=28:GOTO 400 ELSE Q=L+1:W=21:GOTO 400
380 E=-1:W=2:IF P=1 THEN Q=L-1              ELSE Q=K-1
390 'ｯｯｯｯｯｯｯｯｯｯ ビーム ハッシャ ｯｯｯｯｯｯｯｯｯｯ
400 COLOR 2:FOR I=Q TO W STEP E:IF X=I AND Y=L OR X=K AND Y=I THEN BEEP:S=S+5
410 ON P GOTO 420,430,420,430
420 LOCATE K,I:PRINT"･";:GOTO 440
430 LOCATE I,L:PRINT"･";
440 NEXT
450 'ｯｯｯｯｯｯｯｯｯｯ ビーム ノ アトケス ｯｯｯｯｯｯｯｯｯｯ
460 ON P GOTO 470,480,490,500
470 LINE(K,L-1)-(  K,2)," ",7:GOTO 220
480 LINE(K+1,L)-(I-1,L)," ",7:GOTO 220
490 LINE(K,L+1)-(K,I-1)," ",7:GOTO 220
500 LINE(K-1,L)-(  2,L)," ",7:GOTO 220
```



ヘリコプターのプログラム・リスト

```
10 '**********************
20 '***  [  ヘリコプター  ]  ***
30 '***  AD.1984.12.08  ***
40 '***  MAISON IKKOKU  ***
50 '**********************
60 '
70 GOTO 260
80 X=X+(PEEK(&HFFE0)=128)*2*(X<37)-(X>0)*(X>0)
90 COLOR 4
100 LOCATE X,15:PRINT"-あ-";:LOCATE X,16:PRINT"xりな";:LOCATE X,17:PRINT" =-";
110 LINE(X,15)-(X+2,17)," ",BF:EXEC&HF7A9
120 IFSCREEN(X,14)=236ORSCREEN(X+1,14)=236ORSCREEN(X+2,14)=236 THEN BEEP:F=F-10
130 COLOR 5
140 F=F-1:LOCATE 10,22:PRINT USING"#####";F
150 IF F<0 THEN GOTO 330
160 IF PEEK(&HFFE0)=135 THEN 210 ELSE M=M+1:LOCATE 24,22:PRINT USING"#####";M
170 EXEC&H7000:ON RND*10+1 GOTO 180,180,180,180,190,80,80,80,80,80
180 COLOR 7:LOCATE RND*37,1:PRINT STRING$(3,"ふ");:GOTO 80
190 COLOR 2:R=RND*29+10:LOCATER,2:PRINT"ヘ";:LOCATER,3:PRINT"が";:GOTO 80
200 'ああああ ビーム ああああ
210 IF PEEK(&HFFE0)=134 THEN 220 ELSE 90
220 F=F-5:FOR I=X+3 TO 39:COLOR 6:LOCATE I,17:PRINT"･";
230 IF SCREEN(I+1,17)=237 THEN COLOR ,2:BEEP:COLOR ,0:F=F+30 ELSE NEXT
240 LINE(X+3,17)-(39,17)," ",7:GOTO 80
250 'ああああ ショキ ああああ
260 CLEAR 300,&H7000:WIDTH40:SCREEN0,,1:DEFINTA-Z:RANDOMIZETIME:POKE&HFFE0,&H0C
270 X=20:F=500:M=0
280 LINE(0,170)-(639,170),PSET,2
290 COLOR 3:LOCATE 6,22:PRINT"FUEL                 /Km";
300 DATA 8E,07,1F,A6,84,A7,88,28,30,1F,8C,03,FF,26,F4,39
310 FOR A=0 TO 15:READ A$:POKE &H7000+A,VAL("&H"+A$):NEXT:GOTO 80
320 'ああああ GAME OVER ああああ
330 POKE&HFFE0,&HF0:LINE(12,7)-(28,13)," ",7,BF:LINE(12,7)-(28,13),"※",2,B
340 LOCATE 15,9:PRINT"TRY AGAIN ?";:LOCATE 18,11:PRINT"[Y/N]";
350 EXEC&HF7A9:A$=INKEY$:IF A$="Y" THEN RUN ELSE IF A$="N" THEN END ELSE 350
```

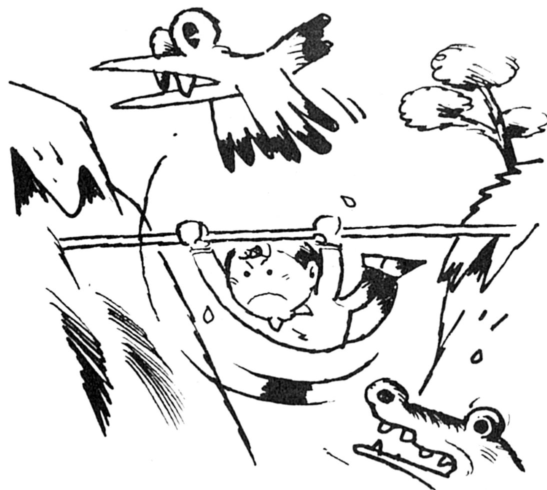


★ひとつのことを書かないで，もっと多くのことを多く書いてほしい。(徳島県小松島市・K．小川16才)……【影：この意味わかるか？わからんだろうな。私はわかったよ。なるほど，そのとおりだ！う～ん，キミはエライ！】

ベーシックマスターLⅢマーク5/S1用

ゆけゆけ 串カツコウイチ

高橋 裕一



ストーリー

串カツコウイチ。彼は，マガーベ国を代表する，金メダリストである。彼は，英雄になるはずであった。だが，彼に昔からうらみを持っていた，串カツキラオがいた。

彼はオダテのテクニックで，串カツコウイチを暗殺ルームへさそいこんだ。

しばらくの間，鉄棒で遊んでいた串カツコウイチは，ここが暗殺ルームだということを知って，あわてていた。

しかし，ふとまわりを見ると，なんとヘリやいろいろな物が落ちているではないか！

CHECKER FLAG

Dr.D：串カツコウイチとは面白いタイトルだな。鉄棒にふれると，思わず大車輪をしてしまうというのもおかしい。

編：なかなかのアイデアですが，プログラムはどうですか？

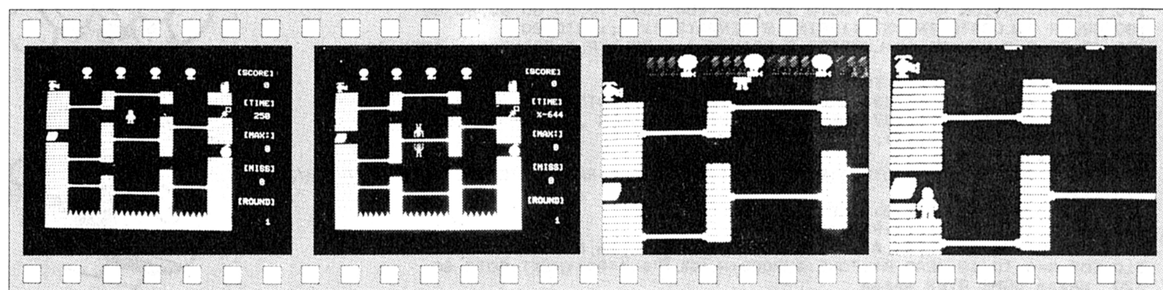
Dr.D：データ以外は，短かくてグッドだ。

遊びかた

あなたは，串カツコウイチです。カーソルの←→で，左右に動きます。また，たくさんある鉄棒にふれると，大車輪をはじめます。そのときに，スペース・キーを押してください。すると，上下に方向を変えられます。

《第1表》変数表

変数	内容
SC	スコア
HI	ハイ・スコア
TI	残りのタイム
MI	ミス
ROUND	ラウンド数
CHR	各面のレンガのキャラクタ・コード
X	串カツのX座標
Y	串カツのY座標
THING	残りの物の数
BOM$	バルーンのキャラクタ
KIN$	黄金のキャラクタ
CAN$	石油カンのキャラクタ
KEY$	カギのキャラクタ
FRU$	フルーツのキャラクタ
HERI$	ヘリコプターのキャラクタ
MY$	串カツのキャラクタ
UP$	鉄棒につかまっているキャラクタ
DO$	鉄棒につかまっているキャラクタ
SI$	消めつのキャラクタ
R$	空白のキャラクタ



《写真1》鉄棒の得意な串カツコウイチ

《写真2》グルングルーンと大車輪

《写真3》パッと手をはなして，イテッ，失敗！

《写真4》おっと，おしい。これまた失敗ですぞ！

★情報処理センターに行ってきた。工作機械がコンピュータで動くんだぜ。うらやましいだろ，影さん？(埼玉県久喜市・木村栄一16才)……【影：ナニヲイッテンダ。ギコギコギ〰〰ッ。編：実は影さんも耕作機械なのだ！】

こうやってうまく移動して，物をとってください。そして，ヘリコプターには，一番最後に乗ってください。でないと，なぜか死にます。また，レンガにぶつかったり，下にあるとげにふれたり，バルーンのある空域に入ったりしても死にます。バルーンのある所では，体がちぎれます。

また全部の物をとって，ヘリコプターに乗ると面クリアで，クリアごとに制限時間が短かくなっていきます。

プログラムは，NEW　ON5を実行してからRUNしてください。

参考　ベーマガ84年9月号「RUN」



評…たったの1円?トホホ…(影)

by A・H・O

《リスト1》キャラクタ定義のプログラム・リスト

```
10 '------ IGSET PROGRAM ------
20 CONSOLE0,25,0:WIDTH40:SCREEN 0,,1:CLS:POKE&HFFE9,1
30 '------ IG CLEAR ------
40 LOCATE 9,3:COLOR 4:PRINT"*** IGSET PROGRAM ***"
50 LOCATE 12,10:COLOR 7:PRINT"16 ﾗ ｵﾏﾁ ｸﾀﾞｻｲ"
60 FOR I=&HA000 TO &HA7FF:POKE&HFFEA,7:POKEI,0:NEXT
70 FOR I=1 TO 100:POKE&HFFD3,0:POKE&HFFD3,255:NEXT:LOCATE 12,10:PRINT"52"
80 '------ IGSET ------
90 READ C$,B$,R$,G$:IF C$="E" THEN ELSE C=VAL("&H"+C$):GOTO 130
100 FOR I=&H7000 TO &H702F:READ M$:POKE I,VAL("&H"+M$):NEXT
110 FOR I=&H7100 TO &H7128:READ M$:POKE I,VAL("&H"+M$):NEXT
120 POKE &HFFE9,0:COLOR 7:CLS:LOCATE 16,8:PRINT"[END]":END
130 '----- RED ------
140 R=1:POKE&HFFEA,2:FOR I=&HA000+8*C TO &HA000+8*C+7
150 RE$=MID$(R$,R,2):POKE I,VAL("&H"+RE$)
160 R=R+2:NEXT
170 '----- BLUE ------
180 B=1:POKE&HFFEA,1:FOR I=&HA000+8*C TO &HA000+8*C+7
190 BU$=MID$(B$,B,2):POKE I,VAL("&H"+BU$)
200 B=B+2:NEXT
210 '----- GREEN ------
220 G=1:POKE&HFFEA,4:FOR I=&HA000+8*C TO &HA000+8*C+7
230 GR$=MID$(G$,G,2):POKE I,VAL("&H"+GR$)
240 G=G+2:NEXT
250 EXEC&HF7A9:GOTO 90
260 '----- IG DATA ------
270 '          ----- BLUE -----  ------ RED -----  ----- GREEN ----
280 DATA 40, 05161D3A752A152A, 071F3F3F7F7F3F3F, 00061C1020000000
290 DATA 41, 15020202000F0000, 1F07020200000000, 000002020F0F0F00
300 DATA 42, 00007B800E1F3F7F, 00007B8400000000, 00007B8400183870
310 DATA 43, 7F3F3F0E0E3F0000, 0000000003F0000, 00000000E3F0000
320 DATA 44, 000000000000F0F1F, 0000001F1F3F3F7F, 0000001F1F3F3F7F
330 DATA 45, 1F3F0000FF000000, 7FFFFFFFFF000000, 7FFFFFFFFF000000
340 DATA 46, 0000000000000000, 000000071F3F3F7F, 000103071F3F3F7F
350 DATA 47, 0000000000000000, 7F7F7F3F3F1F0700, 7F7F7F3F3F1F0700
360 DATA 48, 0000000000000000, 0000000000000000, 0000000000000004
370 DATA 49, 0000000000000000, 0000000000000000, 07131F0C1F316000
380 DATA 4A, 0000000000001C0E, 00000F11113F3F3F, 0000000000000000
390 DATA 4B, 0600000000000000, 3F3F3F3F3F3F1F00, 0103070E1C000000
400 DATA 4F, 0000000081408142A, 0000000000000000, 000008081C1C3E3E
410 DATA 50, 40A854A854AA54A8, E0F8FCFCFEFEFCFC, 0000000000000000
420 DATA 51, 50A0404000E00000, F8E0404004180400, 0000404E4E0E400
430 DATA 52, 0000C020008080C0, 0000C0200000633F, 0000C0200000603C
440 DATA 53, C080800000800000, 2B6B1F0300800000, 28681C0000800000
450 DATA 54, 000000001F9F3F3, 000000FFFFFFFFFF, 000000FFFFFFFFFF
460 DATA 55, E6E60C0CF8000000, FEFEFCFCF8000000, FEFEFCFCF8000000
470 DATA 56, 0000000000000000, 000000E0F8FCFCFE, 78ECC0E0F8FCFCFE
480 DATA 57, 000C183870000000, FEFEFEFCFCF8E000, FEFEFEFCFCF8E000
490 DATA 58, 0000000000000000, 0000000000000000, 0000FE828282 82FE
500 DATA 59, 0000000000000000, 0000000000000000, 8000C04000000000
510 DATA 5A, 00F0000000000000, 00F0F8F8F8F8F8F8, 00000000000070E0
520 DATA 5B, 0000C0E070000000, F8F8F8F8F8F8F000, C080000000000000
530 DATA 5F, 552A55AA55AA55AA, 0000000000000000, 7F7FFFFFFFFFFFFF
540 DATA 61, 0000001F00000000, 0000001F1F000000, 0000E0FFFFE00000
550 DATA 62, 000000F800000000, 000000F8F8000000, 000007FFFF070000
560 DATA 63, 000000FF00000000, 000000FFFF000000, 000000FFFF000000
570 DATA 64, EFEFEF00FBFBFB00, EFEFEF00FBFBFB00, 0000000000000000
580 DATA 65, 0000000000000000, EFEFEF00FBFBFB00, 0000000000000000
590 DATA 66, 0000000000000000, 0000000000000000, EFEFEF00F7F7F700
600 DATA 67, 55A25500AA51AA00, 0000000000000000, 0000000000000000
610 DATA 68, 0307070507030D1D, 0000020507030F1F, 0000000000000202
620 DATA 69, 342031020406060E, 372736050206060E, 0307070706000000
630 DATA 78, C0E0E0A0E0C0B0B8, 000040A0E0C0E0D8, 0000000000005000
640 DATA 79, 6C840C0000606070, AC64ECE060606070, C0E0E0E060000000
650 DATA 90, 3327272537333D1D, 302022253733 3F1F, 0000000000000202
660 DATA 91, 040102040006060E, 070605030606060E, 0307070706000000
670 DATA 92, 0E06060004020104, 0E06060603050607, 0000000607070703
680 DATA 93, 1D3D333725272733, 1F3F333725222030, 0202000000000000
690 DATA 94, 0002221208037404, 0002221208037404, 0002221208037404
700 DATA 95, 0474030812220200, 0474030812220200, 0474030812220200
710 DATA A0, CCE4E4A4ECCCBCF8, 0C0444A4ECCCDCB8, 0000000000006040
720 DATA A1, A000000000606070, 60E0E0E060606070, C0E0E0E060000000
730 DATA A2, 70606000000000A0, 70606060E0E0E060, 00000060E0E0E0C0
740 DATA A3, F8BCCCECA4E4E4CC, B8DCCCECA444040C, 4060000000000000
750 DATA A4, 0040444810C02E20, 0040444810C02E20, 0040444810C02E20
760 DATA A5, 202EC01048444000, 202EC01048444000, 202EC01048444000,E,E,E,E
770 '----- SOUND ------
780 DATA 34,3F,10,AE,02,86,7F,1F,8B,1A,FF,8E,10,00,7F,FF
790 DATA D3,8D,12,B7,FF,D3,8D,0D,10,9F,F3,1F,10,93,F3,1F
800 DATA 01,24,EB,35,BF,1F,20,4C,5A,26,FD,4A,26,FA,43,39
810 '----- BALOON ------
820 DATA 8E,04,04,5F,A6,85,A7,8C,20,5C,A6,85,5A,A7,85,CB
830 DATA 02,C1,18,26,F5,86,20,B7,FF,D8,A6,8C,0C,5A,A7,85
840 DATA 30,88,28,8C,04,54,26,DB,39
```

★「空手道」で，始まったら2～3歩あるいてすかさずレバーを下にやる。すると……。(秋田市・まくそん13才)
……【影：秘密のテクニック。やってみよう！レバーを，エイッ！ふーむ，たしかにレバーが下におりる☆】

《リスト2》メイン・プログラム・リスト

```
10 ' ------ TAISO GAME ------
20 WIDTH 40:RANDOMIZE(TIME/3):DEFUSR=&H7000
30 GOSUB 1060
40 SCREEN 0,,1:POKE&HFFD4,255:DEFINT A-Z
50 SC=0:MI=0:ROUND=1:CHR=&H64:TR=250
60 X=14:Y=7:XX=0:YY=1:THING=5:TI=TR
70 ' ------ SCREEN ------
80 LINE(0,0)-(39,24)," ",BF
90 POKE278,32:CLS:C$=CHR$(CHR):RESTORE 1210
100 LINE(4 ,22)-(27,22),"O"
110 LINE(4 ,23)-(27,23),"_"
120 LINE(0 ,4 )-(3 ,23),C$,BF:EXEC&HF7A9
130 LINE(28,4)-(31,23),C$,BF:EXEC&HF7A9
140 LINE(10,4)-(11,23),C$,BF:EXEC&HF7A9
150 LINE(20,4)-(21,23),C$,BF:EXEC&HF7A9
160 LINE(0,24)-(31,24),C$:EXEC&HF7A9
170 FOR I=1 TO 10:READ A,B:LINE(A,B)-(A+1,B+1)," ",BF:NEXT
180 FOR I=1 TO  4:READ A,B:LOCATE A,B:PRINT BOM$;:NEXT
190 GOSUB 1050:PRINT KIN$;
200 GOSUB 1050:PRINT CAN$;
210 GOSUB 1050:PRINT KY$;
220 GOSUB 1050:PRINT FRU$;
230 GOSUB 1050:PRINT "acccccccb";
240 GOSUB 1050:PRINT "acccccccb";
250 GOSUB 1050:PRINT "acccccccb";
260 GOSUB 1050:PRINT "accccb";
270 GOSUB 1050:PRINT "accccb";
280 GOSUB 1050:PRINT "accccb";
290 GOSUB 1050:PRINT "accccb";
300 GOSUB 1050:PRINT "accccb";
310 LOCATE 0,2:PRINT HERI$;
320 LOCATE X,Y:PRINT MY$;:COLOR 7
330 LOCATE 33, 0:PRINT "[SCORE]";
340 LOCATE 33,20:PRINT "[ROUND]";
350 LOCATE 34, 5:PRINT "[TIME]";
360 LOCATE 34,10:PRINT "[MAX:]";
370 LOCATE 34,15:PRINT "[MISS]";:GOSUB 960
380 ' ------ START ------
390 FOR I=1 TO 10:M=USR(80):M=USR(50):NEXT
400 FOR I=1 TO 50:POKE&HFFD3,255:POKE&HFFD3,0:NEXT
410 FOR I=1 TO 300:NEXT:POKE&HFFE0,4
420 ' ------ MAIN LOOP ------
430 EXEC &H7100:M=USR(80):POKE278,32
440 P=PEEK(&HFFE0):LOCATE X,Y:PRINT R$;
450 XX=((P=131)-(P=133)-(X=0)+(X=30))*2
460 X=X+XX:Y=Y+YY:P=PEEK(&HFFE0)
470 S1=SCREEN (X,Y):S2=SCREEN (X,Y+1):S3=SCREEN (X,Y+2):S4=SCREEN (X,Y-1)
480 LOCATE X,Y:PRINT MY$;
490 IF S1=CHR OR S2=&H4F OR S2=CHR THEN 840 ELSE IF S1(&H4B AND S1)&H20 THEN720
500 IF S3=CHR THEN YY=0:VF=0 ELSE IF S3)&H60 THEN 560 ELSE IF S1=&H20 AND VF=0 T
HEN YY=1
510 IF S4)&H60 THEN 640
520 TI=TI-1:IF TI(1 THEN 840
530 GOSUB 960:IF Y=1 THEN 840
540 GOTO 430
550 ' ------ HORIZONTAL ------
560 LOCATE X,Y:PRINT DO$;:TI=TI-1:VF=1
570 IF PEEK(&HFFE0)=128 THEN YY=-1:SC=SC+10:GOTO 520
580 LOCATE X,Y:PRINT R$;:GOSUB 1270:GOSUB 970
590 LOCATE X,Y+3:PRINT UP$;
600 IF PEEK(&HFFE0)=128 THEN YY=1:SC=SC+10:Y=Y+3:GOTO 520
610 LOCATE X,Y+3:PRINT R$;:GOSUB 1270
620 GOTO 560
630 ' ------ HORIZONTAL 2 ------
640 IF S4=CHR THEN 520
650 LOCATE X,Y:PRINT UP$;:TI=TI-1:VF=1
660 IF PEEK(&HFFE0)=128 THEN YY=1:SC=SC+10:GOTO 520
670 LOCATE X,Y:PRINT R$;:GOSUB 1270:GOSUB 970
680 LOCATE X,Y-3:PRINT DO$;
690 IF PEEK(&HFFE0)=128 THEN YY=-1:SC=SC+10:Y=Y-3:GOTO 520
700 LOCATE X,Y-3:PRINT R$;:GOSUB 1270
710 GOTO 650
720 ' ------ THING ------
730 IF S1=&H42 THEN THING=THING-1:GOTO 770
740 MU=USR(80):MU=USR(50):MU=USR(70)
750 SC=SC+100:THING=THING-1
760 GOTO 530
770 ' ------ HERI ------
780 IF THING()0 THEN 840
790 FOR I=1 TO 10:MU=USR(80):MU=USR(50):MU=USR(70):NEXT
800 ROUND=ROUND+1:COLOR 7:CHR=CHR+1:IF CHR=&H68 THEN CHR=&H64
810 LOCATE 7,7:PRINT"**** NICE CLEAR ****";:TR=TR-50:IF TR=50 THEN TR=250
820 LOCATE 12,10:PRINT ROUND;"メン ヘ GO";
830 FOR I=1 TO 1000:NEXT:GOTO 60
840 ' ------ MISS ------
850 FOR I=1 TO 5:BEEP:FOR J=1 TO 10:EXEC&HF7A9:EXEC &H7100:NEXT J:BEEP:NEXT I
860 POKE278,32:MI=MI+1:LOCATE X,Y:PRINT SI$;
870 FOR I=1 TO 1000:NEXT
880 IF MI(3 THEN 60
890 ' ------ GAME OVER ------
900 BEEP:BEEP:BEEP:COLOR 7:IF SC)HI THEN HI=SC
910 LOCATE 12,7:PRINT"GAME OVER";
920 LINE(11,6)-(21,8),"*",4,B
930 LOCATE 11,10:PRINT "HIT Y/N KEY";
940 POKE &HFFE0,228:A$=INPUT$(1)
950 IF A$="Y" THEN 50 ELSE IF A$="N" THEN CLS:END ELSE 940
960 ' ------ SCORE ------
970 COLOR 7
980 LOCATE 34, 2:PRINT USING"#####";SC
990 LOCATE 34,12:PRINT USING"#####";HI
1000 LOCATE 35, 7:PRINT USING"####";TI
1010 LOCATE 37,23:PRINT USING"##";ROUND
1020 LOCATE 37,17:PRINT USING"#";MI
1030 POKE 278,32:RETURN
1040 ' ------ READ SUB ------
1050 READ A,B:LOCATE A,B:RETURN
1060 ' ------ CHARA DATA ------
1070 K$=CHR$(&H1F)+CHR$(&H1D)+CHR$(&H1D)
1080 BOM$="@P"+K$+"AQ"
1090 KIN$="DT"+K$+"EU"
1100 CAN$="JZ"+K$+"K["
1110 KY$="HX"+K$+"IY"
1120 FRU$="FV"+K$+"GW"
1130 HERI$="BR"+K$+"CS"
1140 MY$="hx"+K$+"iy"
1150 UP$="πテ"+K$+"あ。"
1160 DO$="い「"+K$+"う」"
1170 SI$="え、"+K$+"お・"
1180 R$="  "+K$+"  "
1190 SP$=R$:RETURN
1200 ' ------ SCREEN DATA ------
1210 DATA 0 ,10, 2,10,10, 7,10,15,20, 6
1220 DATA 20,14,28, 6,28,12,30, 6,30,12
1230 DATA 6 , 0,12, 0,18, 0,24, 0
1240 DATA 0 ,10,30, 2,30, 6,30,12,12, 4,12,11
1250 DATA 12,19, 4, 6, 4,14, 4,18,22, 9,22,18
1260 ' ------ LOOP SUB ------
1270 FOR I=1 TO 10:NEXT:RETURN
```

★やった！ついにナイコン族脱出に成功。X1ckを買いました。（岡山市・森重博茂14才）……【影：では恒例の（どこが？）"脱出おめでとう音頭"を歌おう。♪で〜たで〜たナイコン　あるもんあるもんマイコンが♪なんてネ！】

コンピュータテレビC1／マイファミリーコンピュータ用

STAR SHIP GO!!（スター シップ ゴー）

ゴクドーン

STORY

あなたは，なぞの知的生命体の住むゲイゴン星へ迷いこんでしまった。すると，とつぜん戦闘機が攻めてきた！　地上からも，敵ミサイルが激しく追ってくる……。もう，逃げられない。

あそびかた

RUNで，スタートです。コントローラー[I]でスターシップを上下左右に動かし，[A]ボタンでミサイルを発射します。

戦闘機または敵ミサイルに当たると，ミスになり，1機減ります。

スターシップがなくなると，ゲーム・オーバーです。

スコアがあるていどいくと，画面が消えます。プレイ中にあることをすると，川にフラッグが表われます（取ると，1機増えます）。

CHECKER FLAG

Dr.D：スプライトのうまさ。敵機の動きの複雑なこと。ハイ・レベルのゲームだな。

《写真1》背景画面

《写真2》迫力満点のスクランブル・ゲームだ！

再ゲームは，適当なキーです。

メモリが残り少ないので，入力はリストのように，空白をあけないでください。

STAR SHIP GO!!のプログラム・リスト

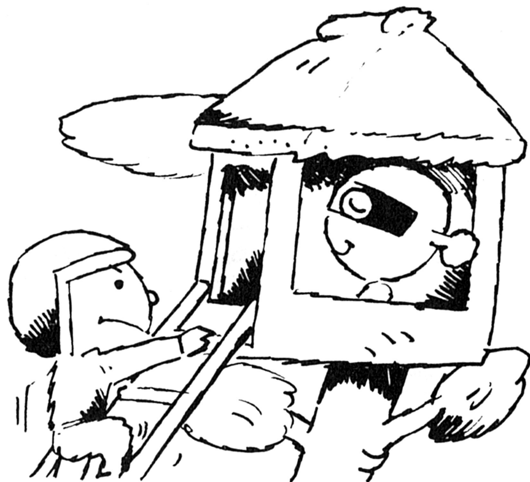
```
10 VIEW:SPRITEON:CGSET1,1:CG
EN2:OL=3:LOCATE14,3:PRINTCHR
$(176)
20 DEF SPRITE0,(0,1,0,0,0)="
ビブベボ"
30 DEF SPRITE1,(0,1,0,0,0)="
ゾダヂヅ",ウエ
40 DEF SPRITE2,(0,1,0,0,1)="
ヂヅゾダ",シタ
50 DEF SPRITE3,(0,1,0,0,0)="
ギグゲゴ",ヒダリ
60 DEF SPRITE4,(0,1,0,1,0)="
グギゴゲ",ミギ
62 DEF SPRITE5,(2,1,0,0,0)=C
HR$(212)+CHR$(212)+CHR$(212)
+CHR$(212)
64 DEF SPRITE6,(3,0,0,0,0)=C
HR$(213)
68 X=100:Y=100:NX=130:NY=50
70 TX=RND(150)+20:TY=170:RX=
RND(150)+20:RY=30:EX=170:EY=
RND(150)+20:WX=10:WY=RND(150
)+20:MX=X:MY=Y
80 S=STICK(0):T=STRIG(0):TY=
TY-3:RY=RY+1:EX=EX-2:WX=WX+3
82 IFRND(10)=0ANDNI=0THENNI=
1:VY=-4:IF NY<Y THENVY=4
84 IFNI=1THENSPRITE6,NX,NY:N
Y=NY+VY:NX=NX+(X-NX)/4:IFNY<
25ORNY>170THENNI=0:SPRITE6:N
X=130:NY=50
90 IF TX>X THENTX=TX-3
100 IF RX>X THENRX=RX-1
110 IF EY>X THENEY=EY-2
120 IF WY>X THENWY=WY-3
130 IF TX<X THENTX=TX+3
140 IF RX<X THENRX=RX+1
150 IF EY<X THENEY=EY+2
160 IF WY<X THENWY=WY+3
170 SPRITE0,X,Y:SPRITE1,TX,T
Y:SPRITE2,RX,RY:SPRITE3,EX,E
Y:SPRITE4,WX,WY
180 IFTY<30THENTY=170
190 IFRY>170THENRY=30
200 IFEX<10THENEX=170
210 IFWX>170THENWX=10
220 IFS=1ANDX<170THENX=X+5
230 IFS=2ANDX>10THENX=X-5
240 IFS=4ANDY<160THENY=Y+5
250 IFS=8ANDY>25THENY=Y-5
260 IFT=8THENMI=1
270 IFMI=1THENSPRITE5,MX,MY:
MY=MY-7:IFMY<30THENMI=0:SPRI
TE5
280 IFMI=0THENMX=X:MY=Y
290 IFABS(X-TX)<9ANDABS(Y+4-
TY)<10THEN410
300 IFABS(X-RX)<9ANDABS(Y-RY
)<8THEN410
310 IFABS(X-EX)<9ANDABS(Y-EY
)<7THEN410
320 IFABS(X-WX)<12ANDABS(Y-W
Y)<10THEN410
322 IFABS(X+3-NX)<5ANDABS(Y-
NY)<5THEN410
330 IFABS(MX-TX)<7ANDABS(MY-
TY)<7THENAC=AC+1:GOTO380
340 IFABS(MX-RX)<7ANDABS(MY-
RY)<7THENAC=0:GOTO380
350 IFABS(MX-EX)<7ANDABS(MY-
EY)<7THENAC=0:GOTO380
360 IFABS(MX-WX)<7ANDABS(MY-
WY)<7THENAC=0:GOTO380
362 IFSP=1ANDABS(X-70)<3ANDA
BS(Y-70)<9THENPLAY"T104ABDGE
BBDB":SP=0:OL=OL+1:LOCATE7,7
:PRINTCHR$(254):LOCATE24,15:
PRINTOL
370 GOTO80
380 SPRITE5:SC=SC+10:IFAC=3T
HENLOCATE7,7:PRINTCHR$(199):
SP=1
382 IFSC=150THENCLS
384 IFSC=300THENVIEW:LOCATE1
4,3:PRINTCHR$(176)
390 LOCATE23,5:PRINTSC:PLAY"
T1M104BA":MI=0
400 GOTO70
410 SPRITE5:PLAY"O1T1CDEDC":
OL=OL-1:LOCATE24,15:PRINTOL:
IFOL=0THENSPRITEOFF:PLAY"T3C
CAFECCDFCC":PAUSE:RUN
420 MI=0:PAUSE50:GOTO68
```

★Dr.Dの老後のための言語ー"Dr. LOGO（老後）"。（新潟市・グロブダー・ガオー）……【影：グハハ，そんなことでDr.が驚くと思ったのか。これを見よ!!Dr.D：Dr. C言語？影：う，ううーん。なんでもないのよーん♡】

コモドール64用

ジャンボン
JANBON

GAME COOK



ひょんなことからコモドール64が手に入り，早速ゲームを作成しました。

簡単にゲームの説明をすると，主人公はヘルメットの形をしたJANBON君で，爆弾を使ってはしごや鍵をだし，王冠を取るゲームです。

ゲームのやりかた

JANBON君の移動は[@][:][=][/]で上下左右，爆弾は[A]を押すとJANBON君の足もとに表示されます。爆弾の下にはしごや鍵があると，爆弾の爆発と同時に，はしごや鍵が表示されて，はしごを登って上の階へいけます。

1階から4階までにはしごがあり，5階には鍵がありますが，これは6階の戸を消すときに使います。JANBON君は鍵を1個しか持てませんので，注意してください。

エイリアンは不死身で，爆弾はエイリアンになにも影響はありません。もちろん，エイリアンにJANBON君が当たるとアウトで，時間切れや爆風に当たってもアウトです。

4ラウンドまで用意していますが，ステージは変化しませんがエイリアンが速くなったりします。なお，4面クリアすると(王冠が四つになる)，JANBON君が1台プラスされます。

CHECKER FLAG

影：このゲーム，ほんとにできるの？

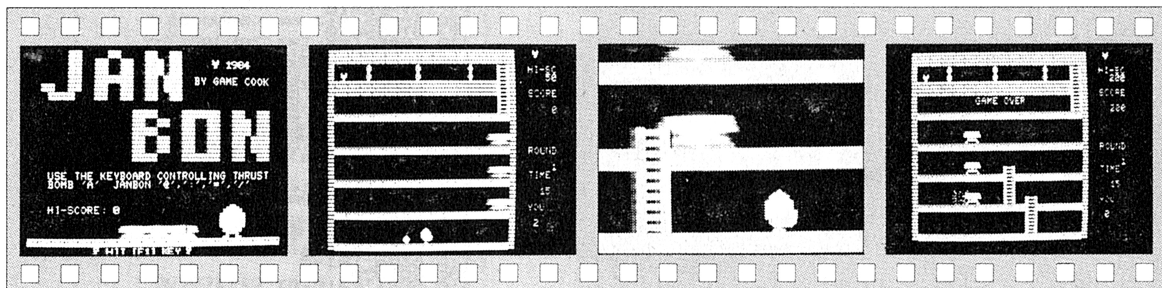
編：ムズカシ～イ!! カメラでカシャカシャ撮っても，なかなかゲームが進まず，フィルム2本ムダに…。それほどオモシロイ!!

プログラムについて

RUNして，しばらくしてから"MACHINE DATA ERROR"がでたら，3605～3650行のDATAにま違いがあります。

マシン語は割り込みを用いて，エイリアン4匹を動かしてあります。アドレスは＄C017(12＊4096＋1＊16＋7）番地からスタートで，＄C010～＄C016番地まではIQR割り込みの準備です。また，POKE 198，0はキーのクリアです。

ゲームを難しくする人は，860～875行を変えてください。Pは時間，S1，Sはエイリアンのスピード，SPはスプライトの出力ビットです。



《写真1》タイトル画面。[F1]でスタートです

《写真2》はしごをだすために爆弾をセットする

《写真3》ボカ～ン!! はしごが出現する

《写真4》エイリアンの動きがすばやいぞ!!

★ベーマガ買い始めて2年になるが，この年でまだ一度もプログラムの投稿のない私は偉大だ!!(兵庫県明石市・自画自賛協会理事にれゲン太30才)……【Dr.D：あせらずじっくりとプログラミング。これがポイントさ。】

```
10 REM  JANBON
20 CLR:DIM TE(28,22),TY(3),C$(4)
30 VI=13*4096 :SI=13*4096+4*256 :VR=4*256 :CR=13*4096+8*256 :WR=12*4096
40 Y$="SQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQ":R$="N" :PT=2047 :MS=WR+10
50 KI$="▞GFXTTGFXTTGFXTTGFXTTGF"
60 FOR I=0 TO 28 :POKE SI+I,0 :NEXT
70 POKE SI+24,15
80 TY(0)=78 :TY(1)=110:TY(2)=142:TY(3)=174
90 C$(1)="■":C$(2)="▩":C$(3)="◩":C$(4)="▞"
100 FOR I=0 TO 15:READ L,H,LL:NEXT
110 GOSUB 1900 :GOSUB 2000 :POKE VI+33,0 :POKE VI+32,0
120 REM -----
130 POKE WR+5,1:GOSUB 2600 :GOSUB 1000
150 SC=0 :MA=2 :RN=0 :C=RN
151 GOSUB 840
152 GOSUB 3000 :GOSUB 3470 :TP=P :GOSUB 820
160 KE=0: X=15 :Y=22 :D=0 :DD=0 :F=0 :TT=0
170 POKE VI+14,X :POKE VI+15,Y :POKE WR+4,1 :POKE WR,S1
175 FOR I=1 TO 3:POKE WR+I,S :NEXT
180 FOR I=0 TO 6 STEP 2:POKE VI+I,130:NEXT
190 POKE VI+1,110:POKE VI+3,142:POKE VI+5,174 :POKE VI+7,142 :POKE VI+13,0
195 POKE VI+29,0 :POKE 2047,38 :POKE WR+5,1 :R=VR+X+Y*40
197 POKE VI+16,0 :POKE VI+23,15 :POKE VI+21,SP:SYS MS :POKE VI+30,0 :PE=0
199 REM**[MAIN]**************************
200 K=PEEK(197)
210 IF K=46 AND PEEK(R-40)>6 THEN Y=Y-1 :POKE PT,38
220 IF K=55 AND PEEK(R+80)>6 THEN Y=Y+1 :POKE PT,38
230 IF K=45 AND PEEK(R-1)>5   THEN X=X-1 :POKE PT,39
240 IF K=53 AND PEEK(R+2)>5   THEN X=X+1 :POKE PT,37
250 IF K=10 AND F=0 THEN GOSUB 660
260 IF F=1 THEN GOSUB 560
270 R=VR+X+Y*40 :POKE VI+14,24+X*8 :POKE VI+15,50+Y*8
280 IF PEEK(R-1)=1 THEN 500
290 IF PEEK(R)=9 THEN GOSUB 400
300 IF PEEK(R+80)=5 THEN Y=Y+1
310 TT=TT+1 :IF TT>50 THEN GOSUB 800
320 IF PE=160 OR TP<1 THEN 910
330 PK=(PEEK(VI+30)AND143)
340 IF PK>128 AND PK<137 THEN 910
350 GOTO 200
390 REM==[KEY]=========================
400 IF D=1 THEN RETURN
410 D=1 :I=155 :GOSUB 1810
420 PRINTLEFT$(Y$,Y+1)SPC(X)"H"
440 TE(X,Y)=0  :SC=SC+10
450 POKE SI+4,0 :GOSUB 3550 :RETURN
490 REM==[OPEN DOOR]===================
500 IF D<>1 THEN 300
510 I=55 :GOSUB 1810
515 PRINTLEFT$(Y$,Y+1)SPC(X-1)"HXTH"
520 D=0 :DD=DD+1 :IF DD<3 THEN 540
525 J=17 :N=5 :RESTORE :POKE SI+5,0:POKE SI+6,240
530 GOSUB1620 :GOTO 151
540 POKE SI+4,0 :SC=SC+50 :GOSUB 3550 :GOTO 300
550 REM==[BOMB2]=======================
560 T=T-1
570 IF T>0 THEN RETURN
590 ONTE(X1,Y1)GOTO 600,610
595 GOTO 630
600 PRINTLEFT$(Y$,Y1-2)SPC(X1) KI$ :GOTO 615
610 PRINTLEFT$(Y$,Y1+1)SPC(X1)"■I"
615 POKE SI+5,0:POKE SI+6,240:POKE SI+4,17 :POKE SI+1,100:TE(X1,Y1)=0
620 SC=SC+50 :GOSUB3550 :POKE SI+4,0
630 POKE VI+10,8+X1*8 :POKE VI+11,50+Y1*8 :POKE VI+21,SP+32
640 POKESI+5,20 :POKESI+6,240 :POKE SI+4,33 :POKE VI+29,32
650 FOR I=0TO20 :POKE SI+1,I :NEXT :POKE SI+4,0
655 POKE VI+29,0:PE=(PEEK(VI+30)AND160)
658 POKE VI+21,SP :F=0 :RETURN
660 REM==[BOBM1]=======================
670 POKE VI+12,24+X*8 :POKE VI+13,50+Y*8 :POKE VI+21,SP+64
680 T=10 :F=1 :X1=X :Y1=Y
690 RETURN
700 REM
790 REM==[TIMER & SPRITE SIZE]=========
800 TT=0
805 IF C>1 THEN POKE VI+23,(RND(1)*7)+8
810 POKE WR+6,TY(INT(RND(1)*3))
815 TP=TP-1
820 PRINTLEFT$(Y$,18)SPC(34)"■   TTT"R$TP
830 RETURN
839 REM==[ROUND CLEAR]=================
840 RN=RN+1 :C=C+1
850 ONCGOTO860,865,870,875,880
860 P=15 :SP=135 :S=1:S1=1:GOTO 895
865 P=12             :S1=2:GOTO 890
870 P=12 :SP=143      :S1=1:GOTO 890
875 P=11          :S=2:S1=2:GOTO 890
880 SC=SC+10000 :MA=MA+1 :C=1
885 GOSUB 3550 :GOTO 850
890 I=55 :GOSUB 1810 :POKE SI+4,0
895 FOR T=0 TO 2000:NEXT:RETURN
900 REM==[GAME OVER]===================
910 POKE WR+5,0 :POKE SI+5,16 :POKE SI+6,140
920 POKE SI+4,17
930 FOR I=200 TO 5 STEP -6 :POKE SI+1,I :POKE SI,(PEEK(VI+27)/2):NEXT
940 POKE 2047,41 :POKE SI+4,0
950 MA=MA-1 :IF MA>-1 THEN FOR T=0 TO 2000 :NEXT :GOTO 152
960 PRINTLEFT$(Y$,7)SPC(11)"NGAME OVER"
970 FOR T=0 TO 3000:NEXT
980 GOTO 130
999 REM==[TITLE]=======================
1000 PRINT"▙"C$(1) :POKE VI+21,0
1010 I=2
1020 PRINTSPC(I)"HHHH@@HHHH@@HHHH@@HH@@"
1030 PRINTSPC(I)"HHHH@@HH@@HH@@HH@@HH@@"
1040 PRINTSPC(I)"HHHH@@HH@@HH@@HH@@@H@@"
1050 PRINTSPC(I)"HHHH@@HH@@@@@@HH@@H@@@"
1060 PRINTSPC(I)"@@HH@@HH@@HH@@HH@@H@@@"
1070 PRINTSPC(I)"H@@@@HHH@@HH@@HH@@HH@@"
1080 PRINTLEFT$(Y$,8) :I=16
1090 PRINTSPC(I)"@@@@HHHH@@@@@@HH@@HH@@"
1100 PRINTSPC(I)"@@HH@@HH@@HH@@HH@@@H@@"
1110 PRINTSPC(I)"@@@@HHHH@@HH@@HH@@HH@@"
1120 PRINTSPC(I)"@@HH@@HH@@HH@@HH@@@H@@"
1130 PRINTSPC(I)"@@HH@@HH@@HH@@HH@@H@@@"
1140 PRINTSPC(I)"@@@@HHHH@@@@@@HH@@HH@@"
1145 PRINTLEFT$(Y$,3)SPC(29)"BN 1984"
1147 PRINTLEFT$(Y$,5)SPC(26)"■NBY GAME COOK"
1160 FOR I=0 TO 2 :POKE WR+I,1:NEXT
1170 FOR I=1 TO 5 STEP 2 :POKE VI+I-1,255-I*16:POKE VI+I,198:NEXT :SYS MS
1180 PRINTLEFT$(Y$,16)SPC(3)"NNUSE THE KEYBOARD CONTROLLING THRUST"
1185 PRINTLEFT$(Y$,17)SPC(3)"NNBOMB 'A'  JANBON '@',':','=','/'"
1190 IF HS<SC THEN HS=SC
1200 PRINTLEFT$(Y$,20)SPC(3)"■NHI-SCORE■:"HS
1220 POKE VI+23,135 :POKE VI+29,128
1230 POKE VI+16,128 :POKE VI+14,10 :POKE VI+15,202
1480 PRINT LEFT$(Y$,24)"■DDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDS"
1490 PRINTLEFT$(Y$,25)SPC(10)"■I NHIT [F1] KEY NIS"
1500 POKE 198,0 :POKE VI+21,135
1510 GET I$:IF I$<>CHR$(133) THEN 1510
```

★ベーマガを３冊にする方法。まずベーマガを目の前に置く。目を閉じて両目をギュッと押して、目をパッと開く。ほらネ！（福島県阪山市・渡辺洋二13才）……【つぐ美：ふふふ、かわいいわネ！影：目が痛くなったぞ㊂】

```
1600 POKE SI+5,9 :POKE SI+6,0 :J=33:RESTORE :N=9 :GOSUB 1610 :RETURN
1605 REM==[PLAY THE MUSIC]=============
1610 FOR I=0 TO 5 :READ L,H,LL :NEXT
1620 FOR I=0 TO N :READ L,H,LL
1630 POKE SI+4,J :POKE SI,L :POKE SI+1,H
1640 FOR T=1 TO LL :NEXT :POKE SI+4,J-1:NEXT
1650 POKE SI+4,0 :POKE SI,0 :POKE VI+21,0:RETURN
1670 REM---- MUSIC DATA
1680 DATA92,42,128,159,33,128,92,42,128,159,33,128,95,50,128,138,56,256
1710 DATA119,63,256,95,50,128,207,17,128
1720 DATA119,63,256,95,50,128,207,17,128
1730 DATA119,63,256,95,50,128,207,17,128
1740 DATA 69,28,768
1800 REM===[SOUND]====================
1810 POKE SI+5,33 :POKE SI+6,34 :POKE SI+4,33 :POKE SI+1,I
1820 RETURN
1899 REM==[MACHINE LANGUAGE READ]======
1900 CE=0 :FORI=0TO105:READL$:GOSUB 1920: POKE MS+I,L: CE=CE+L:NEXT
1905 IF CE<>12606 THEN PRINT"MACHINE DATA ERROR":END
1910 RETURN
1920 L=0:FORJ=1TO2:L%=ASC(L$):L%=L%-48+(L%>64)*7:L$=MID$(L$,2):L=16*L+L%:NEXT
1930 RETURN
2000 REM==[CHRA PATTERN SET]===========
2010 CB=2048 :CI=56334
2020 POKE CI,0 :POKE 1,51
2040 FORI=0TO511:POKECB+128*8+I,PEEK(VI+I):NEXT
2050 POKE1,55:POKECI,1
2060 FOR I=0 TO 9:FOR J=0TO7:READB:POKE CB+I*8+J,B:NEXT:NEXT
2080 FOR I=0 TO 7 :POKE CB+32*8+I,0 :NEXT
2100 REM==[SPRITE PATTERN SET]=========
2110 FORI=36 TO 41 :FORN=0TO63:READ Q:POKE I*64+N,Q:NEXT N,I
2130 RETURN
2500 REM==[VIC REGISTER SET]===========
2600 POKE VI+24,18
2610 FOR I=2040 TO 2043 :POKE I,36 :NEXT
2615 POKE 2045,41 :POKE 2046,40 :POKE PT,38
2620 FOR I=0 TO 3 :POKE VI+39+I,4 :NEXT
2630 POKE VI+28,143:POKE VI+44,7
2640 POKE VI+22,24 :POKE VI+27,15
2660 POKE VI+34,4  :POKE VI+35,5
2670 POKE VI+37,3  :POKE VI+38,1
2700 REM==[STEAIRS & KEY SET]==========
2710 FOR N=0 TO 12
2720 J=INT(RND(1)*23)+1
2730 TE(J,6)=2 :NEXT
2740 FOR I=10 TO 22 STEP 4
2750 FOR N=0 TO10:J=INT(RND(1)*26)+1
2760 TE(J,I)=1 :NEXT N,I
2770 RETURN
2990 REM==[STAGE PRINT]================
3000 PRINT"■"C$(C)
3010 PRINT"@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@"
3020 PRINT"@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@"
3030 PRINT"@HHHHHAHHHHHHHHAHHHHHHHHHAHHHHGF@"
3040 PRINT"@HBHHHAEEEEEEEEAEEEEEEEEEAEEEEGF@"
3050 PRINT"@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@GF@"
3060 PRINT"@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@GF@"
3070 FOR I=0 TO 17 :PRINT"@"SPC(29)"@" :NEXT
3080 PRINT"@"SPC(29)"@■"
3090 FOR I=8 TO 24 STEP 4
3100 PRINTLEFT$(Y$,I)SPC(1)"EEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEE"
3110 PRINTSPC(1)"DDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDD■"
3120 NEXT
3130 PRINTLEFT$(Y$,7)SPC(28)"GF"
3140 PRINTLEFT$(Y$,8)SPC(28)"GF"
3450 RETURN
3460 REM==[PRINT SCORE BOARD]==========
3470 PRINT"■"SPC(34)LEFT$("■B■B■B■B",C*2)
3475 PRINTLEFT$(Y$,3)SPC(33)"■■HI-SC"
3480 PRINTLEFT$(Y$,6)SPC(33)"■SCORE"
3485 PRINTLEFT$(Y$,6)SPC(33)"■SCORE"
3490 PRINTLEFT$(Y$,13)SPC(33)"■■ROUND"
3495 PRINTLEFT$(Y$,16)SPC(33)"■■TIME"
3500 PRINTLEFT$(Y$,20)SPC(33)"■■YOU■"
3510 REM==[PRINT POINT]================
3520 PRINT"■"LEFT$(Y$,4)SPC(38-LEN(STR$(HS)))R$HS
3530 PRINTLEFT$(Y$,15)SPC(38-LEN(STR$(RN)))R$RN
3540 PRINT"■"LEFT$(Y$,22)SPC(35-LEN(STR$(MA)))R$MA
3550 PRINT"■"LEFT$(Y$,8)SPC(38-LEN(STR$(SC)))R$SC
3560 RETURN
3600 REM==[MACHINE LANGUAGE DATA]======
3605 DATA 78,A9,17,8D,14,03,A9,C0,8D,15,03,58,60,AD,05,C0
3607 DATA C9,01,F0,03,4C,31,EA
3610 DATA 38,AD,00,D0,ED,00,C0,C9,1A,B0,02,A9,F7,8D,00,D0,38,AD,02
3620 DATA D0,ED,01,C0,C9,1A,B0,02,A9,F7,8D,02,D0,38,AD,04
3630 DATA D0,ED,02,C0,C9,1A,B0,02,A9,F7,8D,04,D0,AD,04,C0
3640 DATA C9,01,F0,03,4C,31,EA,18,AD,06,D0,6D,03,C0,C9,F0
3650 DATA 90,08,AD,06,C0,8D,07,D0,A9,20,8D,06,D0,4C,31,EA
4000 REM==[CHRA DATA]==================
4010 DATA 247,247,247,000,127,127,127,00
4020 DATA 060,060,170,170,170,170,060,060
4030 DATA 195,195,255,085,170,060,040,020
4040 DATA 255,255,255,255,255,255,255,255
4050 DATA 170,170,238,238,255,119,221,255
4055 DATA 000,000,000,000,000,000,000,000
4060 DATA 006,254,254,006,006,254,254,006
4070 DATA 096,127,127,096,096,127,127,096
4080 DATA 000,000,000,000,000,000,000,000
4090 DATA 252,204,204,252,016,016,080,016
5000 REM===[SPRITE PATTEN DATA]========
5005 REM---- ENEMY
5010 DATA 000,000,000,000,000,000,000,000,000,000,000,000,000,000,000
5020 DATA 000,000,000,000,000,000,000,000,000,000,000,000,000,000,000
5030 DATA 000,000,000,000,063,255,252,171,085,234,255,255,255,001,060,064
5040 DATA 005,255,080,020,000,020,000,000,000,000,000,000,000,000,000
5050 REM----  JANBON 1
5060 DATA 002,000,000,010,128,000,042,160,000,042,160,000,170,084,000,249
5070 DATA 084,000,169,084,000,249,084,000,169,095,000,249,111,000,170,171
5080 DATA 000,042,170,000,042,170,000,010,168,000,002,000,000,010,128,000
5090 DATA 000,000,000,000,000,000,000,000,000,000,000,000,000,000,000
5100 REM----  JANBON 2
5110 DATA 002,128,000,010,160,000,041,104,000,041,104,000,165,090,000,213
5120 DATA 087,000,149,086,000,213,087,000,149,086,000,231,219,000,171,234
5130 DATA 000,043,232,000,042,168,000,010,160,000,008,032,000,040,040,000
5140 DATA 000,000,000,000,000,000,000,000,000,000,000,000,000,000,000
5200 REM----  JANBON 3
5210 DATA 000,128,000,002,160,000,010,168,000,010,168,000,021,170,000,021
5220 DATA 111,000,021,106,000,021,111,000,245,106,000,245,111,000,233,106
5230 DATA 000,170,168,000,170,168,000,042,160,000,000,128,000,002,160,000
5240 DATA 000,000,000,000,000,000,000,000,000,000,000,000,000,000,000
5300 REM---- BOMB
5310 DATA 000,000,000,000,000,000,000,000,000,000,000,000,001,000,000,002
5320 DATA 000,000,004,000,000,012,000,000,030,000,000,063,000,000,127,128
5330 DATA 000,255,192,000,255,192,000,127,128,000,063,000,000,030,000,000
5340 DATA 000,000,000,000,000,000,000,000,000,000,000,000,000,000,000
5400 REM---- EXPLOSION
5410 DATA 000,000,000,032,000,008,032,048,008,004,000,016,004,129,016,000
5420 DATA 000,000,136,000,017,032,129,128,000,000,000,172,000,197,000,000
5430 DATA 000,008,036,064,032,129,004,136,000,068,000,000,000,004,129,016
5440 DATA 000,000,000,000,000,000,000,000,000,000,000,000,000,000,000
6000 REM S59,11,30  BY GAME COOK
```

★ワンテク集…ベーマガの右スミのスペースには，ペラペラマンガが三つほど描けるよ。(長野県下高井郡・S. Bros)……【影：ペラペラマンガの投稿を待ってるよん！編：キャラクタ移動のテクニックでもあるんだ。】

ホッピング
HOPPING

花山 兼一



STORY

無限に広がる大宇宙。この限りない宇宙空間は，さまざまな星々のきらめきで満ち満ちている。そして，その星々のいぶきは，ときに宇宙の平和を乱すことがある。

西暦2204年，とつじょ一つの赤い星が，仲良くならんでいたおおくま座の一つに衝突した。星々は青くなり，宇宙の彼方へと落ちていった。

あなたはこの哀れな星々を，もとの位置に帰してやってください。それには，辺りに散らばっている小惑星をうまく並べ，星を水星の穴〝□〟に落とせばよいのです。

星は下まで落ちると，上から現れます。あなたは星に当たったり，ＴＩＭＥがなくなったりすると，ＧＡＭＥ　ＯＶＥＲですので，気をつけてください。

CHECKER FLAG

Dr.D：どことなく，単純なゲームのようだが，やってみると味わいのある作品だな。
編：やっぱり，アイデアですね!!

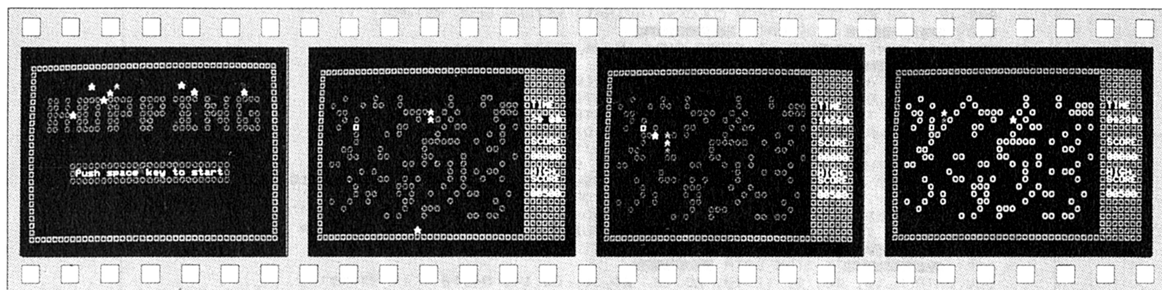
操作方法

テン・キー[2][4][6][8]で移動です。小惑星は「倉庫番」の要領で動かしてください。星は小惑星に当たるとはねますので，穴が小惑星に囲まれているときなどに利用すると，小惑星を消してくれます。

水色の星は，１～７まで増えます。７面を消すとデモが始まり，１面にもどりますが，今度は小惑星の数は少なく，また，秒が０になると穴は移動します。

《第１表》変数表

変数名	内容	変数名	内容
A, B, C, D, E	変数	K	星の数－1
		X( )	星のX座標
S%	星のキャラクタ	Y( )	〃 Y 〃
Q$( )	星のはねる音	X	自分の星のX座標
I$( )	小惑星の移動	Y	〃 Y 〃
J$	小惑星	V	穴のX座標
N$	穴	W	〃 Y 〃
T1, T2	分，秒	H	穴の移動フラグ (0だと移動)
IN	小惑星の色		
SC	スコア	Z	星の消滅数
HSC	ハイ・スコア	L	デモの時の星の色



《写真１》ステキなデモつきのタイトル画面
《写真２》迷い星を水星の穴(□)に誘導しよう！
《写真３》散らばっている小惑星を拾ってー
《写真４》迷い星が水星の穴に入っていくよ！

★ただいまＯＦコーナーがたいへん混雑しております。恐れいりますが，もう少ししてからハガキをだしてください。(長野県松本市・影の影)……【影：ちゃっかりしとるな。そういっておいて自分が載っちゃったよ!!】

```
100 '>>>>> By Kenichi Hanayama 1985,1,15 <<<<<
110 '■■■■■■■■ ショキ セッテイ ■■■■■■■■
120 J$="○":N$="□":IN=2
130 WIDTH40,25:FOR A=0 TO 7:READ S%(A):NEXT:DEF FNR(N,M)=INT(RND*N+M)
140 PLAY"VST100","VST100","VST100":H=1:GOSUB 830
150 Q$(0)="L64N25N37N49N61":Q$(1)="L64GEC":P1$="L8CCEDDFBBBB":P2$="O3L4DEFG"
160 L$=CHR$(29):HSC=500:P$="Push space key to start.":RANDOMIZE TIME
170 I$(0)=" "+L$+L$+L$+J$
180 I$(1)=" "+CHR$(30)+CHR$(30)+L$+J$
190 I$(3)=" "+CHR$(31)+CHR$(31)+L$+J$
200 I$(4)="  "+J$
210 ON INTERVAL GOSUB 790:INTERVAL 1
220 '■■■■■■■■ DEMONSTRATION (M) ■■
230 K=6:FOR C=0 TO K:X(C)=FNR(32,4):Y(C)=FNR(4,1):NEXT:X=0:Y=0:V=0:W=0
240 CLS:COLOR IN:LOCATE 0,5
250 PRINT"   OO O OOOO OOOO OOOO OOOO O  O OOOO";
260 PRINT"   OO O OO O OO O OO O  OO  OO O O";
270 PRINT"   OOOO OO O OOOO OOOO  OO  OOOO O OO";
280 PRINT"   OO O OO O OO   OO    OO  O OO OO O";
290 PRINT"   OO O OOOO OO   OO   OOOO O  O OOOO";
300 COLOR 7:LOCATE 8,15:PRINT P$;
310 LINE(0,0)-(39,24),N$,1,B:LINE(7,14)-(31,16),J$,IN,B
320 FOR B=0 TO K:GOSUB 710:IF INKEY$=" " THEN 340 ELSE NEXT:GOTO 320
330 '■■■■■■■■ GAME START ■■■■■■■■
340 K=0:SC=0:H=1
350 '■■■■■■■■ セッテイ ■■■■■■■■■■■■
360 X=16:Y=23:Z=-1:FOR C=0 TO K:X(C)=FNR(28,4):Y(C)=FNR(3,2):O(C)=0:NEXT:COLOR7
370 '■■■■■■■■ ガメン ヒョウジ ■■■■■■■■
380 CLS:LINE(0,1)-(39,24),N$,1,B:LINE(33,2)-(38,23),N$,1,BF:COLOR=(IN,IN)
390 LOCATE 34,6 :PRINT"TIME";
400 LOCATE 34,8 :PRINT"?ﾌﾝ??ﾋﾞｮｳ";
410 LOCATE 34,11:PRINT"SCORE";
420 LOCATE 34,13:PRINT RIGHT$("0000"+MID$(STR$(SC),2),5);
430 LOCATE 34,15:PRINT"HIGH";
440 LOCATE 34,16:PRINT"SCORE";:IF SC>HSC THEN HSC=SC
450 LOCATE 34,18:PRINT RIGHT$("00"+MID$(STR$(HSC),2),5);
460 PUT@(256,184)-(271,191),S%,PSET,6
470 COLOR IN:FOR F=1 TO50+H*99:V=FNR(30,2):W=FNR(17,5):LOCATEV,W:PRINT J$;:NEXT
480 COLOR 5:PRINT L$+N$;:PLAY "O5"+P1$,"O4"+P1$,P2$
490 TIME$="00:00:00":T1=K+4-H*2:T2=0:INTERVAL ON
500 '■■■■■■■■ MEIN PROGRAM ■■■■■■
510 COLOR 7:LOCATE 34,8:PRINT USING "#ﾌﾝ##";T1,T2
520 IF H+T2=0 THEN LOCATE V,W:PRINT" ";:V=FNR(25,5):W=FNR(15,5):COLOR5:LOCATE V,
W:PRINT N$;
530 FOR B=0 TO K:IF O(B)=0 THEN GOSUB 710
540 '■■■■■■■■ STAR MOVE ■■■■■■■■
550 D$=INKEY$:IF D$<>""THEN LOCATEX,Y:PRINT" ";:T=(D$="4")-(D$="6"):U=(D$="8")-(
D$="2"):X=X+T:Y=Y+U:IF ASC(J$)<>SCREEN(X,Y) AND ASC(N$)<>SCREEN(X,Y) THEN 570 EL
SE 560 ELSE 580
560 IF ASC(J$)=SCREEN(X,Y) AND ASC(J$)<>SCREEN(X+T,Y+U) AND ASC(N$)<>SCREEN(X+T,
Y+U) THEN LOCATEX-T,Y-U:COLOR IN:PRINT I$(T*2+U+2) ELSE X=X-T:Y=Y-U
570 PUT@(X*16,Y*8)-(X*16+15,Y*8+7),S%,PSET,6
580 NEXT B:GOTO 510
590 '■■■■■■■■ CLEAR ■■■■■■■■■■■■
600 INTERVAL STOP:K=K+1:COLOR7
610 LOCATE11,11:PRINT USING "ROUND # CLEAR";K:IF K=7 THEN K=0:H=1-H
620 LOCATE 7,15:PRINT USING "SCORE #ﾌﾝx100+##ﾋﾞｮｳ=###";T1,T2,T1*100+T2
630 PLAY "O4"+P1$+"L4AC",P2$+"L4GC",P2$+"O6L4FC"
640 SC=SC+T1*100+T2:FOR D=1 TO 2000:NEXT D:IF K=0 THEN GOSUB 840
650 GOTO 360
660 '■■■■■■■■ GAME END ■■■■■■■■■■
670 INTERVAL STOP:PLAY"L4O4AFC","O4L8BFDCFECC","O3L16ABFAEFDECC"
680 COLOR7:LOCATE 13,11:PRINT "GAME OVER":LOCATE 6,15:PRINT P$
690 FOR E=1 TO 3000:IF INKEY$=" " THEN 340 ELSE NEXT E:GOTO 230
700 '■■■■■■■■ Hopping ルーチン ■■■■■■■■
710 LOCATE X(B),Y(B):PRINT" ";
720 IF ASC(J$)=SCREEN(X(B),Y(B)+1) OR &H2B=SCREEN(X(B),Y(B)+1) THEN X(B)=X(B)+FN
R(3,-1):X(B)=X(B)+(X(B)>0)-(X(B)<33):Y(B)=Y(B)-2-(Y(B)<3):PLAY Q$(FNR(2,0))
730 Y(B)=Y(B)+1:IF Y(B)=23 THEN Y(B)=2:X(B)=FNR(31,1)
740 IF V=X(B) AND W=Y(B) THEN O(B)=1:Z=Z+1:PLAY"L64EAEAEAEA":IF Z=K THEN RETURN
600 ELSE RETURN
750 IF X=X(B) AND Y=Y(B) THEN PLAY"O4L16CDCDCDCD","O3L8FEDC":RETURN 670
760 COLOR 5:LOCATEX(B),Y(B):PRINT "+";
770 PUT@(X(B)*16,Y(B)*8)-(X(B)*16+15,Y(B)*8+7),S%,PSET,5:RETURN
780 '■■■■■■■■ TIME ルーチン ■■■■■■■■
790 T2=T2-1:IF T2=-1 THEN T2=59:T1=T1-1:IF T1=-1 THEN RETURN 670
800 IF T1=0 AND T2=30 THEN COLOR=(IN,IN+1):RETURN ELSE RETURN
810 '■■■■■■■■ STAR DATA ■■■■■■■■
820 DATA 384,960,2016,-1,16380,8184,15996,30750
830 '■■■■■■■■ DEMONSTRATION (S) ■■
840 CLS:FOR A=1 TO 80:B=FNR(640,0):C=FNR(200,0):PSET(B,C,7):NEXT
850 SOUND 8,8:SOUND 7,62:IF H=1 THEN RESTORE 960 ELSE RESTORE 970
860 FOR A=1 TO 7:READ B,C:FOR D=0 TO C STEP .2
870 L=6:GOSUB 990:GOSUB 990:SOUND 0,250-D*10:NEXT D:GOSUB 990:NEXT A
880 C=6:FOR A=1 TO 700:C=6-C:COLOR=(6,C):SOUND 0,C+50:NEXT
890 IF H=1 THEN RESTORE 960 ELSE RESTORE 970
900 READ B,C:FOR D=0 TO C STEP .4:L=2:GOSUB 990:GOSUB 990:SOUND 0,D*10:NEXT
910 L=6:D=D-.2:GOSUB 990:FOR D=C TO 23:FOR C=1 TO 2
920 L=2:GOSUB 990:D=D+1:L=5:GOSUB 990:D=D-1:SOUND 0,D*10:NEXT C,D
930 FOR A=2 TO 7:READ B,C:D=C+.2:L=6:GOSUB 990:L=5:FOR D=C TO 23 STEP .6
940 GOSUB 990:GOSUB 990:SOUND 0,D*10:NEXT D,A:SOUND 0,0:RETURN
950 '■■■■■■■■ 7 STAR DATA ■■■■■■■■
960 DATA 5,10, 10, 8, 17,10, 23,12, 25,16, 33,14, 34,10 :'<= オオクマザ"
970 DATA 5,23,  6, 1, 13,12, 18,11, 22,10, 28, 1, 30,22 :'<= オリオンザ"
980 '■■■■■■■■ STAR ヒョウジ" ■■■■■■■■
990 PUT@(B*16,D*8)-(B*16+15,D*8+7),S%,XOR,L:RETURN
```


★ベーマガ三つの約束！夜12時をすぎたら食べ物を与えない。水につけない。光に当てない。以上のことを守らないと，影がグレムリンになる。(岐阜県美濃市・宮木一仁15才)……【影：私もグレムリン見たもんねえ～。】

FM-7/77/(8)用

きのこ狩り

中山　享



☆STORY☆

ある日，トム君は森へきのこを採りにいきました。ところが，その森のきのこはたいへん成長が早く，トム君がちょっと目をはなすと，トム君と同じくらいの大きさになり，さらに大きくなると，トム君を追っかけてきます。

さあ，きのこをいっぱい採りましょう。

☆内　容☆

トム君を動かして，きのこを採るだけです。パターンは10面まであり，10面クリアすると，1面にもどります。

CHECKER FLAG

編：FM－7のキー入力にINKEY＄がありますが，どうも使いづらいですね。

Dr.D：つぎのキー入力があるまで，その内容を記憶しているからだ。少しハードをいじればよいのだが，むしろゼビウス用のジョイスティックを使ったらどうかな。

☆遊びかた☆

きのこがだんだん大きくなるので，トム君を動かして，きのこを採ってください。きのこは，小→中→大と大きくなり，大のつぎはおばけになって追ってきます。おばけは，きのこ（おばけ）にぶつかると，きのこにもどります。

大きくなればなるほど，成長が早くなるので，注意してください。20個とれば，1面クリアです。

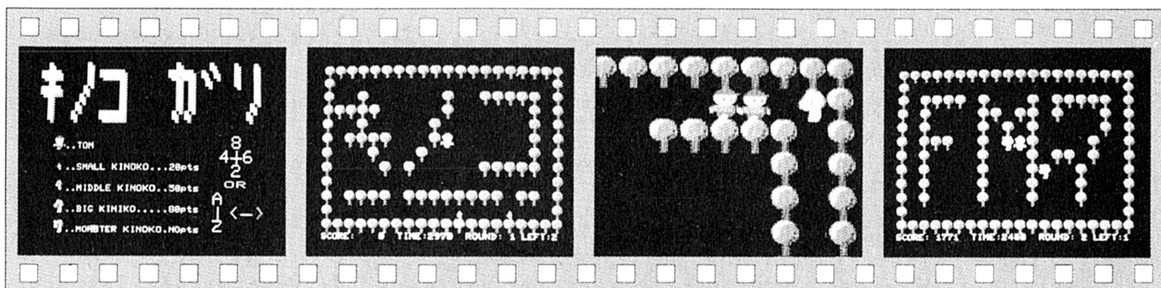
☆操作方法☆

[8]([A])，[2]([Z])，[4]([<])，[6]([>])で，上下左右に動きます。スペース・キーで，ゲームが始まります。

☆プログラムのしくみ☆

1パターンは，40×12で作ってあります。そして，木のある所を(1)，なにもない所を(0)として，四つ1組で2進数とみて，16進で表わします。それが60（5×12）で1パターンになります。

画面に表示するときは，ANDを使って(1)か(0)を調べ，84年7月号の「BOMBER　MAN」と同じように，2次元配列に入れます。そして，配列が(1)なら



《写真1》大きく成長するきのこを採るゲーム

《写真2》林の中であちこちにきのこがはえる

《写真3》あ，あった！大きいほど得点アップ

《写真4》おばけきのこに襲われたら，タ～イヘン!!

★（OFに載ったとき用）わーい！載ったぜ。ピース，ピース。あーよかった。（載らなかったとき用）わーん，またおちた～！ひどい，ひどい。（埼玉県浦和市・くにちゃん）……【影：自分のことは自分で始末。シマツ!!】

木を，(0)なら空白を表示します。

☆改造のアドバイス☆

簡単だと思う人は，1300行のＳＲの値を小さくしてください(10～４の値)。それから，ＴＩＴＬＥ画面がちかちかしていやだという人は，1270行と1280行のＰＯＫＥ文をとってください。

☆参考にしたもの☆

ベーマガ84年７月号「ＢＯＭＢＥＲ　ＭＡＮ」
ベーマガ84年12月号「狼の住む家」
ベーマガ83年７月号「トンネルマン」のミュージック

MZ-700 (S-BASIC) 用.

UFP

SDF　HJ　L;:　23　567
Z X C V B N M , . / ? Q W E R T Y U

使い方　キーを押すと音が鳴ります。

CHECKER FLAG
ハゲ：また未確認飛行プログラムですよ!!
変：手紙でよこすなんて，まったくセコイ作者ですね～。

```
100 CLR:CLS:TEMPO 7:DIM D$(90):GOTO 190
110 POKE $3444,0
120 GET A$
130 IF A$="" THEN USR($47) : GOTO 120
140 IF A$=B$ THEN USR($88) : GOTO 120
150 B$=A$ : USR($47)
160 C=ASC(A$):IF(C<44)+(C>90)GOTO 120
170 IF D$(C)="0" GOTO 120
180 MUSIC D$(C) : USR($44) : GOTO 120
190 FOR I=44 TO 90:READ D$(I):NEXT I
200 GOTO 110
210 DATA   F0,   0,  G0,  A0,   0,   0
220 DATA +#C0, +#D0,   0, +#F0, +#G0, +#A0
230 DATA    0,   0,  #A0, #G0,   0,   0
240 DATA    0,  B0,   0,   0,  C0,  -A0
250 DATA -#G0, +E0, -#A0,   0,  #C0,   0
260 DATA  #D0,   0,  #F0,  E0,  D0,   0
270 DATA    0, +C0, +F0, -#F0, +G0, +B0
280 DATA  -B0, +D0, -G0, +A0, -F0
```

by KOBAKEN

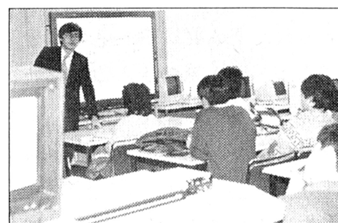
評…クイズ。ＵＦＰはどこからくるの？(影)

HOT NEWS

CG/CSの体験セミナー開催

来たる３月９日，16日の土曜日に，青山コンピュータ・スクール・メロン（東京都渋谷区渋谷１－11－１ ☎ 03－499－1700)にて，「コンピュータ・ゲームのできるまで」(９日，ナムコ開発部部長中村繁一氏)と「コンピュータ・ミュージック・コンサート」(16日，コクボスキーこと小久保 隆先生)のセミナーが開催されます。

時間は，午後１時～３時まで，参加費無料。興味のある人は，ぜひ行ってみたらどうかな？



セミナー風景

きのこ狩りのプログラム・リスト

```
10 '
20 ' | <<<  KINOKO  GARI  >>> |
30 ' |          BY            |
40 ' | ___ TOORU NAKAYAMA ___ |
50 ' |                        |
60 ' |  ---- 1984.11.12 ----  |
70 ' |   FOR FM-7/NEW7/77     |
80 '
90 '
100 ' <<< TOM LEFT >>>
110 DATA     0,     0,     0,     0,     0,     0,     0,     0,     0,     0
120 DATA     0,     0,     0,     0,     0,     0,     0,     0,     0,     0
130 DATA     0,     0,     0,     0,     0,     0,     0,     0,    31,     0
140 DATA    15,-16384,    15, -4096,   127,  -512,  1023,   -64, 32767,   -32
150 DATA  4095,   -16,  3711, 16368,  1663, 16352,  1023,   -64,   127,  -512
160 DATA   384,   768,-32000,  3072,-15616, 12302,-14337,  -450,   975,  -512
170 DATA   223, -2048,    15, -4096,     0,     0,     0,     0,     0,     0
180 DATA     0,     0,  4095,   -16,  3711, 16368,  1663, 16352,  1023,   -64
190 DATA   127,  -512, 12927,  -896, -6913, -3080, -6913,-12290,-16384,    62
200 DATA     0,     0,    31,     0,    15,-16384
210 ' <<< TOM RIGHT >>
220 DATA     0,     0,     0,     0,     0,     0,     0,     0,     0,     0
230 DATA     0,     0,     0,     0,     0,     0,     0,     0,     0,     0
240 DATA     0,     0,     0,     0,     0,     0,     0,     0,     3, -8192
250 DATA    31,-16384,    15, -4096,   127,  -512,  1023,   -64,  4095,    -2
260 DATA  4095,   -16,  4092,  -400,  2044,  -416,  1023,   -64,   127,  -512
270 DATA   192,   384,-32720,   193, -8168,   195, 25599,   -29,   511, -8320
280 DATA   255, -4608,   127,-16384,     0,     0,     0,     0,     0,     0
290 DATA     0,     0,  4095,   -16,  4092,  -400,  2044,  -416,  1023,   -64
300 DATA   127,  -512,  7999,  -436,   -49,  -217,   -25,  -217, 24576,     3
310 DATA     0,     0,     3, -8192,    31,-16384
320 ' <<< KINOKO SMALL >>>
330 DATA     0,     0,     0,     0,     0,     0,     0,     0,     0,     0
340 DATA     0,     0,     0,     0,     0, 16384,     0,     0,     3,     0
350 DATA     0, 12288,     6,     0,     0,     0,     0,     0,     0,     0
360 DATA     0,     0,     0,     0,     0,     0,     0,     0,     0,     0
370 DATA     0,     0,     0,     0,     0,     0,     3,-16384,     7, -4096
380 DATA    15, -1024,    63, -1024,   127, -2048,    63, -4096,     1, -2048
390 DATA     0, 30720,     0,     0,     0,     0,     0,     0,     0,     0
400 DATA     0,     0,     0,     0,     0,     0,     0,     0,     0, 16384
410 DATA     0,     0,     3,     0,     0, 12288,     6,     0,     0, 28672
420 DATA     1, -2048,     0, 30720,     0,     0
430 ' <<< KINOKO MIDDLE >>>
440 DATA     0,     0,     0,     0,     0,     0,     0, 12288,    12,  6144
450 DATA    12,     0,     0, 12288,    48, 12288,   112,     0,     0,     0
460 DATA     0,     0,     0,     0,     0,     0,     0,     0,     0,     0
470 DATA     0,     0,     0,     0,     0,     0,     3,-16384,    15, -2048
480 DATA    63,  -512,   127,  -128,   511,   -64,  1023,   -64,  2047,  -256
490 DATA  1023, -4096,     7, -1024,     1,  -512,     1,  -512,     0, -2048
500 DATA     0,     0,     0,     0,     0,     0,     0,     0,     0,     0
510 DATA     0, 12288,    12,  6144,    12,     0,     0, 12288,    48, 12288
520 DATA   112,     0,     1, -4096,     7, -1024,     1,  -512,     1,  -512
530 DATA     0, -2048,     0,     0,     0,     0
540 ' <<< KINOKO BIG >>>
550 DATA     0,     0,     0,     0,    15,   768,    31,  1920,    30,   896
560 DATA     0,     0,   384,  7680,  1984,  7936,  1984,  3840,   768,     0
570 DATA     0,     0,     0,     0,     0,     0,     0,     0,     0,     0
580 DATA     0,     0,    31, -8192,   127, -2048,   255,  -256,   511,   -32
590 DATA  2047,    -8,  8191,    -4, 32767,    -4,    -1,    -4,    -1,   -16
600 DATA 32767,  -128,  1023,  -512,     7,  -256,     3,  -256,     7,  -256
610 DATA    15,  -512,    15, -1024,     0,     0,     0,     0,    15,   768
620 DATA    31,  1920,    30,   896,     0,     0,   384,  7680,  1984,  7936
630 DATA  1984,  3840,   768,     0,     0, 32256,     7,  -256,     3,  -256
640 DATA     7,  -256,    15,  -512,    15, -1024
650 ' <<< KINOKO MONSTER >>>
660 DATA     0,     0,  3840,  1920,  6535,  3264,  6543,  3264,  3855,  1920
670 DATA     0,     0,   384,  7680,  1984,  7936,  1984,  3840,   768,     0
680 DATA     0,     0,     0,     0,     0,     0,     0,     0,     0,     0
690 DATA     0,     0,    31, -8192,  3967,  -128,  6655,  -832,  6655,  -832
700 DATA  4095,    -8,  8191,    -4, 32767,    -4,    -1,    -4,    -1,   -16
710 DATA 32767,  -128,  1023,  -512,     1,  -256,     3,  -256,     7,  -256
720 DATA    15,  -512,    15, -1024,     0,     0,  3840,  1920,  6535,  3264
730 DATA  6543,  3264,  3855,  1920,     0,     0,   384,  7680,  1984,  7936
740 DATA  1984,  3840,   768,     0,     0, 32256,     1,  -256,     3,  -256
750 DATA     7,  -256,    15,  -512,    15, -1024
760 ' <<< TREE >>>
```

110～200：トム(左)のデータ
220～310：トム(右)のデータ
330～420：きのこ(小)のデータ
440～530：きのこ(中)のデータ
550～640：きのこ(大)のデータ
660～750：おばけきのこのデータ

★友人のＯ君は，こん虫やカエルや鳥の骨を怖がっているのに，科学部の解剖実験のときはいつもくる。(福岡県北九州市・名護屋　亘13才)……【影：骨が怖くて男になれるか!!編：なんか誤解してますね。影：ほ～ね!】

```
770 DATA      0,     0,     0,     0,     0,     0,     0,     0,     0,     0
780 DATA      0,     0,     0,     0,     0,     0,     0,     0,     0,     0
790 DATA      0,     0,     0,     0,     0,     0,     0,     0,     0,     0
800 DATA      0,     0,     0,     0,     0,     0,     0,     0,     0,     0
810 DATA      0,     0,     0,     0,     0,     0,     0,     0,     0,     0
820 DATA      0,     0,     5, 20480,    10,-24576,     5, 20480,    10,-24576
830 DATA      5, 20480,    10,-24576,   255,  -768,  2046,-21856,  8181, 21840
840 DATA  16298,-21848, 16341, 21844, 16298,-21884,  8021, 21836,  6826,-22008
850 DATA   1365, 20640,   170,  8704,     0,     0,     0,     0,     0,     0
860 DATA      0,     0,     0,     0,     0,     0
870 ' <<< ROUND DATA >>>
880 DATA FFFFF800019027DF820590405BC405888058507D80001BDFED80001FFFFF:' 1 ROUND
890 DATA FFFFF80001BD17DA1B45A1505B9109A1169A1111A1111A111180001FFFFF:' 2 ROUND
900 DATA FFFFF80001BB9DDA2045AA9558A0518A051AA955A2045BB9DD80001FFFFF:' 3 ROUND
910 DATA FFFFF88889A222388889A222388889A222388889A222388889A2223FFFFF:' 4 ROUND
920 DATA FFFFF8000183DC18A05192E4980001A19859060988011 83DC180001FFFFF:' 5 ROUND
930 DATA FFFFF80001BBDDDA2045A8D158F9F1A0005AED75A2D45BAD5D80001FFFFF:' 6 ROUND
940 DATA FFFFF800018E67191089A4625AE075AE675A4625916898E67180001FFFFF:' 7 ROUND
950 DATA FFFFF86061A2F45AA05589D91B801DA2945AAF55A2945AA95588011FFFFF:' 8 ROUND
960 DATA FFFFFFE07FF0F0FE70E7E8617C2043CB9D3E8617E70E7F0F0FFE07FFFFFF:' 9 ROUND
970 DATA FFFFF80001BE8B9A0CA5BCAA5A0985BE8B9800019555 5AAAA980001FFFFF:'10 ROUND
980 ' <<< INITIALIZE >>>
990  SCREEN 7,7:COLOR 7,0:CLS
1000 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,0
1010 FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT
1020 RANDOMIZE TIME*.75-32768!:DEFINT A-Z
1030 DIM TL(95),TR(95),SK(95),MK(95),BK(95),MO(95),TH(95)
1040 DIM RD$(10),SD(19,11),AN(3),TX(2),TY(2),TZ(2),TC(2)
1050 AN(0)=8:AN(1)=4:AN(2)=2:AN(3)=1
1060 ' <<< DATA READ >>>
1070 RESTORE 110
1080 FOR I=0 TO 95:READ TL(I):NEXT:FOR I=0 TO 95:READ TR(I):NEXT
1090 FOR I=0 TO 95:READ SK(I):NEXT:FOR I=0 TO 95:READ MK(I):NEXT
1100 FOR I=0 TO 95:READ BK(I):NEXT:FOR I=0 TO 95:READ MO(I):NEXT
1110 FOR I=0 TO 95:READ TH(I):NEXT:FOR I=1 TO 10:READ RD$(I):NEXT
1120 ' <<< TITLE >>>
1130 COLOR 7,0:CLS
1140 SYMBOL(8,4),"ｷﾉｺ ｶﾞﾘ",11,10,1:SYMBOL(0,0),"ｷﾉｺ ｶﾞﾘ",11,10,5
1150 PUT@A(64, 88)-(95,103),TR,PSET:PUT@A(64,112)-(95,127),SK,PSET
1160 PUT@A(64,136)-(95,151),MK,PSET:PUT@A(64,160)-(95,175),BK,PSET
1170 PUT@A(64,184)-(95,199),MO,PSET
1180 LOCATE 6,12:PRINT"..TOM";
1190 LOCATE 6,15:PRINT"..SMALL KINOKO...30pts";
1200 LOCATE 6,18:PRINT"..MIDDLE KINOKO..60pts";
1210 LOCATE 6,21:PRINT"..BIG KINIKO.....90pts";
1220 LOCATE 6,24:PRINT"..MONSTER KINOKO.NOpts";
1230 SYMBOL(528, 88),"8",4,2,6:SYMBOL(496,104),"4+6",4,2,6
1240 SYMBOL(528,120),"2",4,2,6:SYMBOL(512,139),"OR",4,1,5
1250 SYMBOL(480,152),"A",4,2,6:SYMBOL(480,168),"|",4,2,6
1260 SYMBOL(480,184),"Z",4,2,6:SYMBOL(528,168),"<->",4,2,6
1270 IF INKEY$<>" " THEN POKE &HFD38,RND(1)*8:GOTO 1270
1280 POKE &HFD38,0
1290 ' <<< START >>>
1300 CF=20:SC=0:RO=1:LE=2:SR=10:RR=1
1310 PLAY"T255L405S0M3000CRCEGR2G8G8AGFEG2D2DRDFAR2A8A8BAGA8B806C05GC"
1320 LINE(0,0)-(639,199),PRESET,,BF
1330 ' <<< SCREEN >>>
1340 COLOR 7,0:CLS
1350 FOR I=0 TO 11
1360   FOR J=0 TO 16 STEP 4
1370     BD=VAL("&H"+MID$(RD$(RR),I*5+J/4+1,1))
1380     FOR K=0 TO 3
1390       IB=BD AND AN(K)
1400       IF IB=AN(K) THEN IB=1
1410       IF IB=1 THEN PUT@A((J+K)*32,I*16)-((J+K)*32+31,I*16+15),TH,PSET
1420       SD(J+K,I)=IB
1430     NEXT
1440   NEXT
1450 NEXT
1460 X=20:Y=10:MX=0:MY=0:TM=1:TI=3000
1470 TZ(1)=0:TZ(2)=0
1480 LOCATE  0,24:PRINT USING"SCORE:#####";SC;
1490 LOCATE 13,24:PRINT USING"TIME:####";TI;
1500 LOCATE 24,24:PRINT USING"ROUND:##";RO;
1510 LOCATE 33,24:PRINT USING"LEFT:#";LE;
1520 ON TM GOSUB 1530,1540:GOTO 1550
1530 PUT@A(X*16,Y*8)-(X*16+31,Y*8+15),TL,PSET:RETURN ' PUT TOM LEFT
```

Notes beside the listing above:

- 770–860: 木のデータ
- 880–970: 画面の圧縮データ (10メン分)
- 1030–1040: 配列の設定
- 1080–1110: データの読みこみ
- 1130–1260: タイトルの表示
- 1270 (POKE) and 1280: バックの色を変える
- 1300: 変数の設定
- 1340–1450: 画面の表示
- 1460–1470: 変数の設定
- 1480–1510: スコアなどの表示
- 1520–1530: トムの表示

```
1540 PUT@A(X*16,Y*8)-(X*16+31,Y*8+15),TR,PSET:RETURN ' PUT TOM RIGHT
1550 FOR I=1 TO 200:BEEP1:BEEP0:BEEP0:NEXT
1560 ' <<< TOM MOVE >>>
1570 K$=INKEY$:IF K$="" THEN 1630
1580 IF K$="4" OR K$=","                  THEN MX=-2:MY= 0:TM=1:GOTO 1630
1590 IF K$="6" OR K$="."                  THEN MX= 2:MY= 0:TM=2:GOTO 1630
1600 IF K$="2" OR K$="Z" OR K$="z" THEN MX= 0:MY= 2:      GOTO 1630
1610 IF K$="8" OR K$="A" OR K$="a" THEN MX= 0:MY=-2:      GOTO 1630
1620 MX=0:MY=0
1630 IF SD((X+MX)/2,(Y+MY)/2)=1 THEN MX= 0:MY= 0
1640 LINE(X*16,Y*8)-(X*16+31,Y*8+15),PRESET,,BF
1650 X=X+MX:Y=Y+MY
1660 ON TM GOSUB 1530,1540
1670 ' <<< KINOKO  SMALL => MIDDLE => BIG >>>
1680 FOR LP=1 TO 2
1690   IF X=TX(LP) AND Y=TY(LP) THEN GOSUB 2060
1700   IF TZ(LP)<>0 THEN 1740
1710   TX(LP)=INT(RND(1)*20)*2:TY(LP)=INT(RND(1)*12)*2
1720   IF SD(TX(LP)/2,TY(LP)/2)=1 OR (TX(LP)=X AND TY(LP)=Y) THEN 1710
1730   TZ(LP)=1:TC(LP)=SR*3
1740   IF TZ(LP)=>4 THEN 1890
1750   TC(LP)=TC(LP)-1:IF TC(LP)<>0 THEN 1780
1760   TZ(LP)=TZ(LP)+1:IF TZ(LP)=>4 THEN 1890
1770   TC(LP)=SR*(4-TZ(LP))
1780   XX=TX(LP)*16:YY=TY(LP)*8
1790   ON TZ(LP) GOTO 1800,1810,1820
1800   PUT@A(XX,YY)-(XX+31,YY+15),SK,PSET:GOTO 1830
1810   PUT@A(XX,YY)-(XX+31,YY+15),MK,PSET:GOTO 1830
1820   PUT@A(XX,YY)-(XX+31,YY+15),BK,PSET
1830 NEXT
1840 ' <<< TIME >>>
1850 TI=TI-10:IF TI=<0 THEN 2270
1860 COLOR 7:LOCATE 18,24:PRINT USING"####";TI;
1870 BEEP1:BEEP0:GOTO 1570
1880 ' <<< KINOKO MOVE >>>
1890   LINE(TX(LP)*16,TY(LP)*8)-(TX(LP)*16+31,TY(LP)*8+15),PRESET,,BF
1900   KX=SGN(X-TX(LP)):KY=SGN(Y-TY(LP)):XT=TX(LP):YT=TY(LP)
1910   ON LP GOSUB 1980,2020
1920   TX(LP)=XT:TY(LP)=YT
1930   PUT@A(TX(LP)*16,TY(LP)*8)-(TX(LP)*16+31,TY(LP)*8+15),MO,PSET
1940   IF TX(LP)=X AND TY(LP)=Y THEN 2210
1950   IF TX(LP)<>TX(-LP+3) OR TY(LP)<>TY(-LP+3) THEN 1830
1960   LINE(TX(LP)*16,TY(LP)*8)-(TX(LP)*16+31,TY(LP)*8+15),PRESET,,BF
1970   TZ(LP)=2:TC(LP)=SR*2:TZ(-LP+3)=0:GOTO 1830
1980 ' <<< KINOKO 1 >>>
1990   IF SD(XT/2+KX,YT/2)=0 THEN IF XT<>X THEN XT=XT+KX*2:RETURN
2000   IF SD(XT/2,YT/2+KY)=0 THEN YT=YT+KY*2:RETURN
2010   IF SD(XT/2,YT/2-KY)=0 THEN YT=YT-KY*2:RETURN ELSE RETURN
2020 ' <<< KINOKO 2 >>>
2030   IF SD(XT/2,YT/2+KY)=0 THEN IF YT<>Y THEN YT=YT+KY*2:RETURN
2040   IF SD(XT/2+KX,YT/2)=0 THEN XT=XT+KX*2:RETURN
2050   IF SD(XT/2-KX,YT/2)=0 THEN XT=XT-KX*2:RETURN ELSE RETURN
2060 ' <<< SCORE PRINT >>>
2070 IF TZ(LP)=>4 THEN 2210
2080 FOR I=1 TO TZ(LP)*30
2090   PLAY"L64T255N=I;":SC=SC+1:LOCATE 6,24:PRINT USING"#####";SC;
2100 NEXT
2110 CF=CF-1:IF CF=<0 THEN 2130
2120 TZ(LP)=0:TC(LP)=SR*3:RETURN
2130 ' <<< ROUND CLEAR >>>
2140 PLAY"S3M3000B4G4E4D4F#8F#8F#8F#8G8F#8G8"
2150 FOR I=TI TO 0 STEP -10:SC=SC+10
2160   LOCATE  6,24:PRINT USING"#####";SC;:LOCATE 18,24:PRINT USING "####";I;
2170 NEXT
2180 SR=SR-1:IF SR=<3 THEN SR=4
2190 RR=RR+1:IF RR=>10 THEN RR=1
2200 RO=RO+1:CF=20:GOTO 1330
2210 ' <<< MISS >>>
2220 FOR I=1 TO 50:BEEP1:FOR J=1 TO 20:NEXT:BEEP0:NEXT
2230 LINE(X*16,Y*8)-(X*16+31,Y*8+15),PRESET,,BF
2240 LINE(TX(1)*16,TY(1)*8)-(TX(1)*16+31,TY(1)*8+15),PRESET,,BF
2250 LINE(TX(2)*16,TY(2)*8)-(TX(2)*16+31,TY(2)*8+15),PRESET,,BF
2260 IF LE>0 THEN LE=LE-1:GOTO 1460
2270 SYMBOL(32,80),"GAME OVER",8,5,2
2280 FOR I=1 TO 3000:IF INKEY$=" " THEN 1300 ELSE NEXT:GOTO 1120
```

Notes beside the listing above:

- 1580–1610: どのキーがおされたか？
- 1630–1660: トムを動かす
- 1690: トムとぶつかったか？
- 1720–1730: 別の場所へ新しくきのこを表示する
- 1740–1770: きのこを大きくする
- 1800–1820: きのこ表示
- 1850–1870: TIMEをへらす
- 1890: キノコを消す
- 1900: 移動する方向をきめる
- 1930: おばけきのこの表示
- 1940: トムとぶつかったか？
- 1950: 他のきのことぶつかったか？
- 1960–1970: もとのきのこにもどる
- 1990–2010: 移動できるか？(きのこ1)
- 2030–2050: 移動できるか？(きのこ2)
- 2080–2110: スコアをあげる
- 2150–2170: のこりのTIMEをスコアに加算する
- 2240–2250: キャラクタを消す
- 2260: ゲームオーバーか？
- 2270–2280: ゲームオーバー

★秀吉が死んだ。「ひでえよ死ぬなんて！」。家康が家を買った。「この家安かった！」。信長のブナの木が枯れた。「殿のブナが枯れた！」。(戦国ダジャレ)。(青森市・柳の田んぼ)……【つぐ美：おつかれさんネ♡】

FP-1000/1100用

HIT No.1

ヒット

FP友の会 SHINGO



STORY

俺は，古城にとじこめられていた。姿は，ハンマーになっている。どうやら魔女のしわざらしい。

魔法のボールが落ちてきた。これに当たると，死ぬといううわさだ。どうしても，俺達を従わせようというのだろう。きたない奴だ，死ぬまで抵抗してやる。

遊びかた

4 6 で左右に動き，スペース・キーでジャンプです。ボールが**第1図**の所にきたとき，ボールをたたいてボールを壁にうめこむというゲームです。

《第1表》得 点 表

ボールをn個並べたとき	100×2のn－1乗
カップ	1500
剣	1000
指　輪	500
スペシャル・フラグ	スコアを2倍＋2000

ボールが四つ並んでいる所に，さらにボールを打ちこむと，ボーナス・キャラクタが出現。それを取る（ボールを打ちこむ）と，ボーナスが入ります。得点は**第1表**を見てください。バックの絵は，ふんい気をだすためのものです。

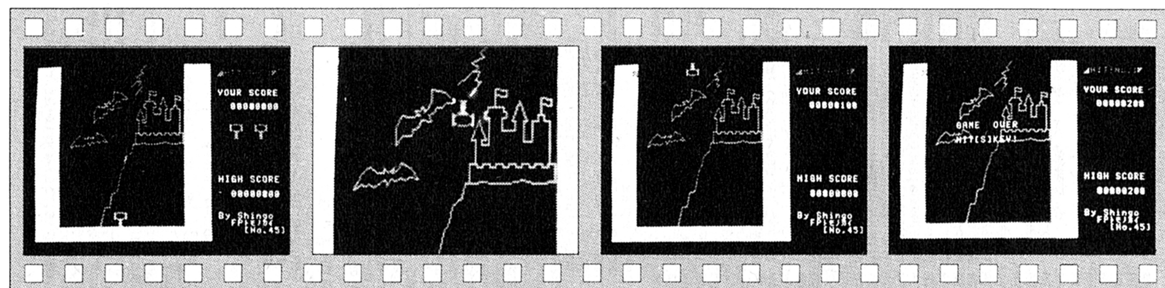
ゲームのコツ

とても難しいゲームですが，コツさえつかむと，案外楽に点がはいります。近づいてくるボールがバウンドする直前に，ジャンプしてください。もちろん，そのときハンマーは，ボールから適当な間をおいた所に位置してください。

ジャンプ中，止まりたいときはから振りをして，そのままキーを押し続ければ止まることができます。またジャンプの最高点がたたきやすいので，ねらってみてください。

プログラム

ちょっとIF文が多い気がするけど，まあこんなもんだと思います。ボールの放物線運動は，Y座標を配



《写真1》はね上がるボールをハンマーで打て！

《写真2》スコーン!! 勢いつけて壁に打て!!

《写真3》いくつボールを打ちこめるかな？

《写真4》動きのなめらかな楽しいゲームです

★桃太郎が犬やサルやキジに向かって言いました。「宝は，も～もったろ？」（昔ばなしシリーズより）。（埼玉県川越市・堀田直久13才）……【Dr.D：桃太郎は日本男児のお手本だ。影：私はベーマガ読者の？編：古本だ!!】

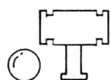
列に入れて使っています。

今回は，キーの反応をよくすることに少し力をいれてみました。みなさんもゲームを作る際に，つぎのようにしてみてはどうでしょう。

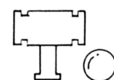
①メイン・ルーチンの中で，ＩＮＫＥＹ＄文を２回以上使わない。

②特にキーの反応を良くするなら，キーバッファのクリア（ＣＡＬＬ＆Ｈ0703）は，キーの，入力があったときのみ行なう。

前作の「ＪＥＣＬＯＦ」(84年10月号）は，見た目のカッコよさのみのゲームでしたが，今回はゲーム内容に重点をおいたつもりです。これからは，マシン語も少しずつ使っていきたいと思います。



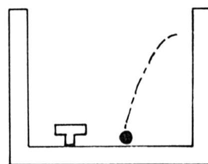
4 を押す



6 を押す

※ボールを打てるのはジャンプ中のみです

《第１図》ボールの打ちかた



ボールと少し間をおいた位置で，ボールのバウンドするほんの一瞬前にスペース・キーでジャンプ

《第２図》ジャンプのタイミング

HIT！ No.１のプログラム・リスト

```
10 REM ［［［［［ HIT!!!No.1 By Shingo '84.9.29. ］］］］］
20 WIDTH40:SCREEN 2,7,7,0:BEEPOFF:RANDOMIZE
30 CLEAR:DEFINTA-Z:DEFDBL S:DIM BY(15),HM$(3),C$(3,4)
40 DEFFN S$(S)=RIGHT$("0000000"+MID$(STR$(S),2),8)
50 GOSUB 860
60 GOSUB 1330
70 GOSUB 1530
80 REM ■■■■ HAMMER ■■■■
90 I$=INKEY$:COLOR 4
100 IF I$=" " THEN JUMP=1:CALL&H0703
110 IF JUMP THEN GOSUB240:GOTO160
120 IF I$=""  THEN           PRINTCSR(X  ,Y);HM$(0):ELSE CALL&H0703
130 IF I$="4" THEN X=X+(X>04):PRINTCSR(X  ,Y);HM2$
140 IF I$="6" THEN X=X-(X<22):PRINTCSR(X-1,Y);HM3$
150 REM ■■■■  BALL  ■■■■
160 IF PEEK(&H9000+BX+BY*40)<236 THEN 700
170 COLOR 2:PRINTCSR(BX,BY);" "
180 IF BX=4 OR BX=23 THEN BB=-BB
190 BX=BX+BB:BY=BY(BBY):BBY=BBY+1:IF BBY=16 THEN BBY=0
200 IF PEEK(&H9000+BX+BY*40)>32 THEN 700
210 PRINTCSR(BX,BY);"●":IF BY=22 THEN PRINTCSR(BX,BY);"o"
220 GOTO 90
230 REM ■■■■  JUMP  ■■■■
240 IF I$="4" AND X>04 THEN T1=1:T2=2:T3= 1:T4=-1:T5=05:T6=-1:T7=03: GOTO330
250 IF I$="6" AND X<22 THEN T1=3:T2=2:T3=-1:T4= 2:T5=22:T6= 1:T7=24: GOTO330
260 JY=JY+1:IF JY=8 OR JY=9 THEN 280
270 PRINTCSR(X,Y);"  ";STRING$(2,29);CHR$(31);"  "
280 IF JY=16 THEN Y=21:JUMP=0:JY=0:GOTO300
290 Y=BY(JY)-1:HM=0
300 PRINTCSR(X,Y);HM$(0)
310 RETURN
320 REM ■■■■  HIT!  ■■■■
330 CALL&H0703
340 IF HM=1 THEN RETURN
350 COLOR 4:HM=1
360 FORI=T1 TO T2 STEP T3
370   PRINTCSR(X,Y);HM$(I):FORJ=1TO100:NEXTJ
380 NEXTI
390 IF PEEK(&H9000+X+T4+Y*40+40)<>236 THEN RETURN
400 COLOR 2:BEEPON:BEEPOFF
410 FORI=X+T4 TO T5 STEP T6
420   PRINTCSR(I,Y+1)" "CSR(I+T6,Y+1);"●"
430 NEXTI
440 PRINTCSR(I,Y+1);" ":I=I+T6
450 TP=PEEK(&H9000+I+Y*40+40)
460 WHILE TP=236 AND I>=0
470   I=I+T6:TP=PEEK(&H9000+I+Y*40+40)
480 WEND
490 SCREEN 2,,7
500 IF -1<I AND I<28 THEN570
510 I=I-T6:COLOR3,7:TX=-(T6=1)*24:PRINTCSR(TX,Y+1);"////":COLOR7,0
520 TX=TX+RND(1)*4:TC=RND(1)*4:CH=239+TC
530 FORJ=1TO4:IF J=3THEN J=4
540   SCREEN 2,,J:DEFCHR$(CH)=C$(TC,J):PRINTCSR(TX,Y+1);CHR$(CH)
550 NEXTJ
560 SCREEN 2,,7:GOTO600
570 IF TP=238 THEN590
580 SC=SC+(243-TP)*500-SC*(TP=239)
590 PRINTCSR(I,Y+1);"●"
600 SC=SC+2^ABS(T7-I)*100
610 COLOR 7:PRINTCSR(31,6);FNS$(SC):SCREEN 2,,6
620 PRINTCSR(X,Y);"  ";STRING$(2,29);CHR$(31);"  "
630 Y=21:JY=0:JUMP=0
640 COLOR 4:PRINTCSR(X,Y);HM$(0)
650 BX=RND(1)*18+5:BY=1:BB=INT(RND(1)*2+1)*2-3:BBY=9
660 COLOR 2:PRINTCSR(BX,BY);"●"
```




評…私もコワイ!!（つぐ美）

by ハイパー・ナイト



評…カムバックはるみ!!（影）

by NRO

★みなさん，ＯＦコーナーとは「Oh！ Fool」の略です。（広島県大竹市・**橋口孔昭13才**）……【**影**：そんなの日本の世界の私のあなたのみんなの常識だぜ!!なっ，編くん？**編**：はい，お風呂ではありません！**影**：アホか!?】

```
670 SCREEN 2,,6
680 RETURN
690 REM ■■■■■ BREAK ■■■■■
700 SCREEN 2,6:COLOR 4
710 FORI=1 TO 20
720   PRINTCSR(X,Y);HM$(I MOD 4):BEEPON:BEEPOFF
730 NEXTI
740 SCREEN 2,7:HA=HA-1:PRINTCSR(X,Y)"  ";CSR(X,Y+1);"  "
750 IF HA=0 THEN 790
760 PRINTCSR(31,09)STRING$(9-HA*3,32);CSR(31,10)STRING$(9-HA*3,32)
770 GOTO70
780 REM ■■■■■ OVER ■■■■■
790 COLOR 7
800 IF SCH<SC THEN SCH=SC
810 PRINTCSR(09,09)"GAME  OVER"CSR(09,11)"HIT[S]KEY!"CSR(31,18)
820 SCREEN 2,,7:PRINTCSR(31,18)FNS$(SCH)
830 CALL&H0703:WHILE INKEY$<>"S":WEND
840 GOTO60
850 REM ■■■■■ ショキ ■■■■■
860 SCH=00000000
870 FORI=0 TO 15
880   READ BY(I)
890 NEXTI
900 DATA 22,17,13,9,6,4,2,1,1,1,2,4,6,9,13,17
910 FORI=0 TO 3
920   READ H1$,H2$
930   HM$(I)=H1$+STRING$(2,29)+CHR$(31)+H2$
940 NEXTI
950 DATA =ｷ,ｷｷ,♠♥,♦♣,ｷｷ,=ｷ,♥♠,♣♦
960 HM2$="=ｷ "+STRING$(3,29)+CHR$(31)+"ｷｷ "
970 HM3$=" =ｷ"+STRING$(3,29)+CHR$(31)+" ｷｷ"
980 FORI=224 TO 238:IF I>227 AND I<232 THEN 1000
990   READ A$:DEFCHR$(I)=A$        'ｷｬﾗ ﾃｲｷﾞ"
1000 NEXTI
1010 DATA F30F030303030FF3,CFF0C0C0C0F0CF,E080C0C0C0C080E0,0701030303030107
1020 DATA 000000000081BDFF,FFFF424281818181,FFBD810000000000,818181814242FFFF
1030 DATA 3C72FDFFFFFF7E3C,00003C72FDFF7E3C,EFEFEF00FEFEFE00
1040 FORI=0TO3
1050   FORJ=1TO4:IF J=3 THENJ=4
1060     READ C$(I,J)             'ｶﾗｰ ｷｬﾗ ﾃｲｷﾞ"
1070   NEXTJ
1080 NEXTI '       ┌─ BLUE          ┌─ RED          ┌─ GREEN
1090 DATA 0000000000000000,0C3FFD3F0C07040E,0C38FC380800040E
1100 DATA 0000000000000000,3F3F3F3F1E08081E,FFFFFFFF7E18187E
1110 DATA 03070E1C18306844,000080402070E844,0103060C18000000
1120 DATA 080400668181817E,183C180000000000,000000668181817E
1130 FORI=1TO152:READ GX,GY:IF GX<0 THEN PLOT(-GX,GY),1 ELSE PLOT-(GX,GY),1
1140 NEXTI
1150 DATA-86,184,92,162,98,162,101,147,108,145,113,123,117,117,119,107,126,102
1160 DATA128,93,134,93,141,92,146,93,158,93,168,91,176,93,192,92,-131,92
1170 DATA131,81,136,81,136,83,140,83,140,81,145,81,145,83,149,83,149,81,154,81
1180 DATA154,83,158,83,158,81,163,81,163,83,167,83,167,81,172,81,172,83,176,83
1190 DATA176,81,181,81,181,83,185,83,185,81,190,81,190,92,-135,81,135,66
1200 DATA132,66,137,54,142,66,139,66,139,69,144,69,144,52,141,52,141,48,143,48
1210 DATA143,45,154,45,154,48,156,48,156,52,153,52,153,60,162,60,162,54,160,54
1220 DATA165,41,170,54,168,54,168,67,174,67,174,54,178,54,178,50,182,50,182,54
1230 DATA186,54,186,81,-148,44,148,33,156,34,156,38,148,37,-180,50,180,39
1240 DATA180,50,180,39,187,40,187,44,180,43,-144,0,137,8,140,11,131,15,136,18
1250 DATA122,30,-133,21,137,21,134,27,138,28,131,37,-122,43,113,35,103,33
1260 DATA103,42,98,48,97,44,95,47,91,47,95,50,88,51,82,50,78,57,78,69,83,63
1270 DATA89,63,90,59,94,58,96,53,103,54,101,50,105,48,107,45,111,45,114,42
1280 DATA121,42,-95,90,89,83,82,80,80,84,76,86,77,83,73,86,70,83,70,86,65,86
1290 DATA60,82,53,87,47,96,53,93,57,94,60,93,63,95,71,90,72,94,75,90,79,91
1300 DATA82,89,85,91,88,89,95,90
1310 RETURN
1320 REM ■■■■■ ｶﾞﾒﾝ 1 ■■■■■
1330 SCREEN 2,7,6:COLOR 7
1340 PRINTCSR(09,09)"            "CSR(09,11)"            ":SCREEN 2,7,7
1350 COLOR 2:PRINTCSR(29,01);"◢HIT!No.1◤"
1360 COLOR 7:PRINTCSR(29,04);"YOUR SCORE"
1370 PRINTCSR(29,06);"  00000000"
1380 COLOR 4:PRINTCSR(31,09);HM$(0);CSR(35,09);HM$(0)
1390 COLOR 7:PRINTCSR(29,16);"HIGH SCORE"
1400 PRINTCSR(31,18);FNS$(SCH)
1410 COLOR 5:PRINTCSR(29,21);"By Shingo  "
1420 PRINTCSR(29,22);"  FPﾄﾓﾉｶｲ  "
1430 PRINTCSR(29,23);"    【No.45】";
1440 SC=0:HA=3
1450 COLOR 3,7:LOCATE 0,0
1460 FOR I=0 TO 22
1470   PRINT"////";STRING$(20,28);"////"
1480 NEXTI
1490 PRINTSTRING$(28,"/");CHR$(13);STRING$(28,"/");
1500 COLOR ,0:SCREEN 2,7,6
1510 RETURN
1520 REM ■■■■■ ｶﾞﾒﾝ 2 ■■■■■
1530 JUMP=0:X=13:Y=21:JY=0
1540 COLOR 4:PRINTCSR(X,Y);HM$(0)
1550 BX=RND(1)*18+5:BY=1:BB=INT(RND(1)*2+1)*2-3:BBY=9
1560 COLOR 2:PRINTCSR(BX,BY);"●"
1570 RETURN
```

❀影とつぐ美のBASIC言語辞典④❀

BLINE（ビーライン）

指定色で任意のラインを消す

《書式》BLINE〔カラーコード，W色の重ね合わせ〕

X，Y，X_1，Y_1

つぐ美：このBLINE命令は，MZ－1500，2200，SC－3000の命令です。ただし，SC－3000は少し違うので，今回はMZについて説明しましょう。

影：SC－3000ファンを代表して，ブ～ッ，ス～ッ!! それで，なんだそのビリンってのは？

つぐ美：ビーラインです。これは，指定した色で任意のラインを消す命令なんです。使いかたは，LINE文と同じです。

たとえば，色の重ね合せの0と1によって，0だとカラー・コードの反転色を描き，1にするとカラー・コードの色でラインを描きます。

影：カラー・コードは，0が黒，1が青，2が赤，3が紫，4が緑，5が水色，6が黄，7が白だったね。

つぐ美：そう，そのとおり。よく知ってますね。

影：本を見てたから。さて，では問題です。BLINE〔3，W1〕0，0，312，122を実行すると，いったいどうなるでしょう。では，また来月！

★ベーマガ読んで1年。FM－7を買って1かり!ソフトで遊ぶのもあきて，ベーマガのプログラムを入力しようと……プ，プログラムが長い!!（宮城県石巻市・**ナイコンのバカ**）……【**編**：ナイコンのほうがよかったのでは？】

JAM&RAM

宇佐　照広



ＪＡＭとＲＡＭの間には，ＳＨＯＣＫというふしぎな魔法が使えます。

あるとき，各地でＲＯＡＭがうろついているという知らせを聞いて，旅にでました。

ＪＡＭとＲＡＭは，ＳＨＯＣＫを使ってＲＯＡＭをいじけさせていきましたが，旅を続けているうちにも，ＲＯＡＭがどんどん生まれてきます。

❖ゲームの説明

ＪＡＭは1234のキー，ＲＡＭは6789のキーで移動して，ＣかＶかＢのキーでSHOCKします。

ＳＨＯＣＫは，ＪＡＭとＲＡＭを頂点とする四角形の中のＲＯＡＭをいじけさせ，壁を消しますが，距離がはなれすぎていたり，上のエネルギー・ゲージがＦＵＬＬでなかったら，ＳＨＯＣＫできません。

また，５，10，15面と５面ごとの面でＪＡＭとＲＡＭの座標を一致させ，エネルギーがＦＵＬＬの状態でＳＨＯＣＫすると画面のどこかに宝が現われ，その上を通るとボーナスが入ります。

宝は面÷５回だすことができます。ＪＡＭやＲＡＭがＲＯＡＭにふれるとくじけて，５回くじけるとＧＡＭＥ　ＯＶＥＲです。面×２のＲＯＡＭをくじけさせると，面クリアです。また，10面クリアごとに，コーヒーブレイクになります。

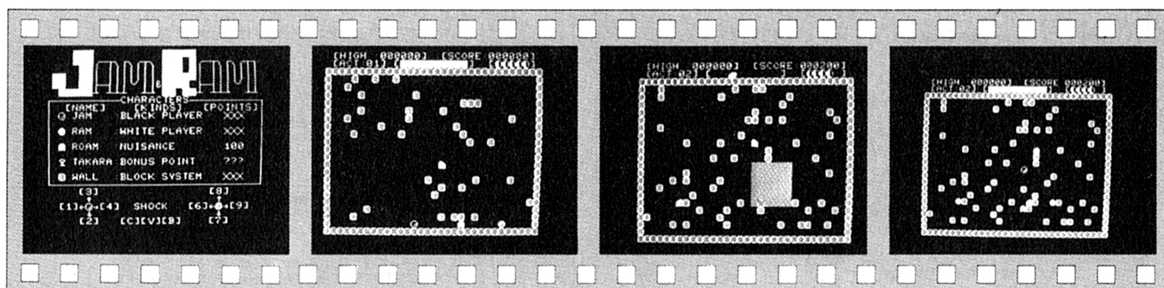
《第１表》変数表

変数	内容
Ｉ１	ＪＡＭのＶ-ＲＡＭ座標
Ｉ２	ＲＡＭのＶ-ＲＡＭ座標
Ｘ１，Ｙ１	ＪＡＭの座標の変位
Ｘ２，Ｙ２	ＲＡＭの座標の変位
Ｐ１	ＪＡＭの座標ＰＥＥＫ用
Ｐ２	ＲＡＭの座標ＰＥＥＫ用
Ｓ	スコア
Ｅ	ショック・エネルギー
Ｍ	面数
Ｖ	ＪＡＭ，ＲＡＭの数
Ｉ(Ｊ)	Ｊ番目のＲＯＡＭのＶ-ＲＡＭ座標
Ｘ３，Ｙ３	ＲＯＡＭの座標変位
Ｂ(Ｊ)	Ｊ番目のＲＯＡＭが生きているか（０：生きていない，１：生きてる，２：発生しない）
Ａ	ＲＯＡＭの総数

CHECKER FLAG

編：敵の動きの速いゲームですね。

Dr.D：うむ，このプログラムは，ＩＦ文を使わず，ＧＯＴＯ文をうまく使っている。このほうがスピードが速くなるな。



《写真１》タイトル画面。キー操作が複雑かな？

《写真２》うろうろするＲＯＡＭをＳＨＯＣＫ！

《写真３》これがＳＨＯＣＫの瞬間です

《写真４》２面はさらに難しくなるのです

★影さん，またチョコレートもらってベーマガに載せないように。もうもらえないと思うけど。（栃木県足利市渡辺建一15才）……【影：２月14日午後６時20分現在，だ～れもチョコレート持ってこん。編：来年があるさ。】

```
10 REM ░░░░░░░░░░░░░░░░░░░░░░░░░░░
20 REM ░                         ░
30 REM ░  [JAM & RAM]            ░
40 REM ░                         ░
50 REM ░   TERUHIRO USA          ░
60 REM ░                         ░
70 REM ░  S59.11.7-22            ░
80 REM ░                         ░
90 REM ░░░░░░░░░░░░░░░░░░░░░░░░░░░
100 OPTIONCMODE1:CLS
110 DIM I(6),B(6):H=0:GOSUB 1940
120 GOSUB 1440:S=0:A=0:M=1:V=5
130 GOSUB 1000
140 REM [[[ MAIN ]]]
150 FOR J=1 TO 6 STEP 2
160 PICK K
170 X1=(K=52)-(K=49):X2=(K=57)-(K=54)
180 Y1=(K=50)*32-(K=51)*32:Y2=(K=55)*32-(K=56)*32
190 GOTO ((K=66)+(K=67)+(K=86))*540+200
200 P1=PEEK(I1+X1+Y1):P2=PEEK(I2+X2+Y2)
210 GOTO ((P1>$7F)*(P1<$85)+(P2>$7F)*(P2<$85))*1060+220
220 POKE I1,$40:POKEI2,$40
230 I1=I1+X1-X1*(P1=$88)+Y1-Y1*(P1=$88)
240 I2=I2+X2-X2*(P2=$88)+Y2-Y2*(P2=$88)
250 POKE I1,$85:POKE I2,$86
260 S=S+((P1=$87)+(P2=$87))*(RND(5)+1)*100
270 LOCATE 0,24+(S<10000)+(S<1000)+(S<100)+(S<10):PRINT S;
280 E=E+(E<10):LOCATE 1,10+E:PRINT"■";
290 REM [[[ ROAM MOVE ]]]
300 GOTO (B(J)=0)*300+(B(J)=2)*130+310
310 X4=MOD(I(J)-$C100,32):Y4=(I(J)-$C100)/32
320 X5=MOD(I1-$C100,32):Y5=(I1-$C100)/32
330 X3=0:Y3=0:GOTO (RND(5)>1)*30+340
340 GOTO (RND(2)=0)*10+350
350 X3=RND(3)-1:GOTO 400
360 Y3=RND(3)-1:GOTO 400
370 GOTO (RND(2)=0)*10+380
380 X3=(X4<X5)-(X4>X5):GOTO 400
390 Y3=(Y4<Y5)*32-(Y4>Y5)*32
400 P3=PEEK(I(J)+Y3+X3):POKEI(J),$40
410 GOTO ((P3=$85)+(P3=$86))*860+420
420 I(J)=I(J)+X3-X3*(P3=$88)+Y3-Y3*(P3=$88)
430 POKE I(J),(X3=-1)+(X3=1)*4+(Y3=-32)*3+(Y3=32)*2+$80
440 GOTO (B(J+1)=0)*220+(B(J+1)=2)*130+450
450 X4=MOD(I(J+1)-$C100,32):Y4=(I(J+1)-$C100)/32
460 X6=MOD(I2-$C100,32):Y6=(I2-$C100)/32
470 X3=0:Y3=0:GOTO (RND(5)>1)*30+480
480 GOTO (RND(2)=0)*10+490
490 X3=RND(3)-1:GOTO 540
500 Y3=RND(3)-1:GOTO 540
510 GOTO (RND(2)=0)*10+520
520 X3=(X4<X6)-(X4>X6):GOTO 540
530 Y3=(Y4<Y6)*32-(Y4>Y6)*32
540 P3=PEEK(I(J+1)+Y3+X3):POKEI(J+1),$40
550 GOTO ((P3=$85)+(P3=$86))*720+560
560 I(J+1)=I(J+1)+X3-X3*(P3=$88)+Y3-Y3*(P3=$88)
570 POKE I(J+1),(X3=-1)+(X3=1)*4+(Y3=-32)*3+(Y3=32)*2+$80
580 NEXT J
590 GOTO 150
600 REM [[[ ROAM WAKE UP ]]]
610 A=A-1:GOTO (A=0)*590+620
620 IF A<4 THEN B(J)=2:GOTO 660
630 I(J)=$C160+RND(640)
640 IF PEEK(I(J))<>$40 THEN 630
650 POKE I(J),$8D:POKE1,100:BEEP:B(J)=1
660 GOTO 440
670 A=A-1:GOTO (A=0)*530+680
680 IF A<4 THEN B(J+1)=2:GOTO 720
690 I(J+1)=$C160+RND(640)
700 IF PEEK(I(J+1))<>$40 THEN 690
710 POKE I(J+1),$8D:POKE1,100:BEEP:B(J+1)=1
720 GOTO 580
730 REM [[[ SHOCK ]]]
740 LOCATE 1,11:PRINT SPC(10);
750 IF E<10 LOCATE 1,11:PRINT"CAN'TSHOCK":FOR L=1 TO 100:NEXT:GOTO 950
760 X5=MOD(I1-$C100,32):Y5=(I1-$C100)/32
770 X6=MOD(I2-$C100,32):Y6=(I2-$C100)/32
780 IF Y6<Y5 THEN T1=Y6:T2=Y5:GOTO 800
790 T1=Y5:T2=Y6
800 IF X6<X5 THEN H1=X6:GOTO 820
810 H1=X5
820 D1=ABS(X5-X6):D2=ABS(Y5-Y6)
830 IF (D1>10)+(D2>10) THEN POKE1,200:BEEP:GOTO 950
840 FOR L=T1 TO T2
850 LOCATE L,H1:PRINT LEFT$(A$,D1+1);
860 NEXT L
870 FOR L=1 TO 6
880 IF B(L)<>1 THEN 895
890 IF PEEK(I(L))=$4C S=S+10:B(L)=0:GOTO 900
895 NEXT L:GOTO 910
900 FOR L1=1 TO 4:POKE I(L),$88+L1:POKE1,255-L1*50:BEEP1
905 FOR L2=1 TO 50:NEXT:BEEP0:NEXT:POKE I(L),$4C:GOTO 895
910 FOR L=T1 TO T2
920 LOCATE L,H1:PRINT SPC(D1+1);
930 NEXT L
940 IF (MOD(M,5)=0)*(I1=I2)*(T>0) THEN T=T-1:GOSUB 970
950 POKE I1,$85:POKE I2,$86:LOCATE1,11:PRINT SPC(10);:E=0:GOTO 300
960 REM [[[ TAKARA ]]]
970 I3=$C160+RND(640):IF PEEK(I3)<>$40 THEN 970
980 POKE I3,$87:POKE 1,120:BEEP:RET
990 REM [[[ STAGE ]]]
1000 CLS:LOCATE0,1:PRINT"[HIGH :000000]  [SCORE:000000]"
1010 LOCATE 1,1:PRINT"[ACT:00] [            ] [     ]"
1020 LOCATE 0,8+(H<10000)+(H<1000)+(H<100)+(H<10):PRINT H;
1030 LOCATE 0,24+(S<10000)+(S<1000)+(S<100)+(S<10):PRINT S;
1040 LOCATE 1,6+(M<10):PRINT M;:FOR L=1 TO V:POKE $C138+L,$8F:NEXT
1050 FOR L=$C140 TO $C15F:POKE L,$88:NEXT L
1060 FOR L=$C160 TO $C3C0 STEP32:POKE L,$88:POKE L+31,$88:NEXT L
1070 FOR L=$C3E0 TO $C3FF:POKE L,$88:NEXT L
1080 FOR L=1 TO MOD(M+10,5)*40
1090 POKE$C140+RND(640),$88:NEXT L
1100 I1=$C206:I2=$C339:E=0:POKE I1,$85:POKE I2,$86
1110 A=M*2:I=6:IF A<6 THEN I=A
1120 FOR J=1 TO 6:B(J)=2:NEXT J
1130 FOR J=1 TO I
1140 I(J)=$C160+RND(640)
1150 IF PEEK(I(J))<>$40 THEN 1140
1160 POKE I(J),$8D:POKE1,100:BEEP
1170 B(J)=1:NEXT J
1180 A$="░░░░░░░░░░░░░░░░░░░":T=M/5
1190 RET
1200 REM [[[ ROUND CLEAR ]]]
1210 FOR L=1 TO 30
1220 OPTIONCMODE0:OPTIONCMODE1:POKE1,250-L*8:BEEP1:BEEP0
1230 NEXT L
1240 LOCATE 10,12:PRINT"[CLEAR!]"
1250 FOR L=1 TO 500:NEXT L:IF MOD(M,10)=0 THEN GOSUB 1730
1260 M=M+1:GOSUB 1000:GOTO 150
1270 REM [[[ END ]]]
1280 FOR L=1 TO 30
1290 OPTIONCMODE0:OPTIONCMODE1:POKE1,L*8:BEEP1:BEEP0
1300 NEXT L:POKEI1,$8E:POKEI2,$8E
1310 V=V-1:IF V=0 THEN 1350
1320 LOCATE 10,12:PRINT"[ MISS! ]"
1330 FOR L=1 TO 500:NEXT L
1340 GOTO 130
1350 LOCATE10,0:PRINT" ┌─┐ ┌─┐ ┌┬┬┐ ┌──  ┌─┐ ┬ ┬ ┌── ┌─┐";
1360 LOCATE11,0:PRINT" │ ┬ ├─┤ │││ ├─   │ │ │ │ ├─  ├┬┘";
1370 LOCATE12,0:PRINT" └─┘ ┴ ┴ ┴ ┴ └──  └─┘ └─┘ └── ┴└─";
1380 IF S>H THEN H=S:LOCATE15,7:PRINT"YOU MADE HIGH-SCORE!"
1385 LOCATE 0,8+(H<10000)+(H<1000)+(H<100)+(H<10):PRINT H;
1390 LOCATE 20,7:PRINT"REPLAY?(Y/N)"
1400 PICK K:IF K=89 THEN 120
1410 IF K=78 THEN CLS:POKE1,$AA:END
1420 GOTO 1400
1430 REM [[[ DEMO ]]]
1440 CLS
1450 PRINT"    ███          █████          ";
1460 PRINT"    ███ ┌─┐ ┌┐ ┌┬┐ ███ █ ┌─┐ ┌┐ ┌┬┐ ";
1470 PRINT"     ██│ │││││││ ███ █│ │││││││ ";
1480 PRINT" ██  ██│ │││││││ █████│ │││││││ ";
1490 PRINT" ██  ██├─┤││ ││ ████ ├─┤││ ││ ";
1500 PRINT"  █████┴ ┴┴┴  ┴┴ ██ ██┴ ┴┴┴  ┴┴ ";
1510 PRINT" ┌───────────CHARACTERS──────────┐";
1520 PRINT"│ [NAME]   [KINDS]  [POINTS]│";
1530 PRINT"│  JAM   :BLACK PLAYER   XXX  │";
1540 PRINT"│                             │";
1550 PRINT"│  RAM   :WHITE PLAYER   XXX  │";
1560 PRINT"│                             │";
1570 PRINT"│  ROAM  :NUISANCE       100  │";
1580 PRINT"│                             │";
1590 PRINT"│  TAKARA:BONUS POINT    ???  │";
1600 PRINT"│                             │";
1610 PRINT"│  WALL  :BLOCK SYSTEM   XXX  │";
1620 PRINT"└────────────────────────────────┘";
1630 PRINT"     [3]               [8]     ";
1640 PRINT"      ↑                 ↑      ";
1650 PRINT"  [1]← →[4]  SHOCK   [6]← →[9]  ";
1660 PRINT"      ↓                 ↓      ";
1670 PRINT"     [2]   [C][V][B]    [7]     ";
1680 POKE$C202,$85:POKE$C242,$86:POKE$C282,$80:POKE$C2C2,$87
1690 POKE $C302,$88:POKE$C386,$85:POKE$C399,$86
1700 PICK K:IF K=0 THEN POKE $C282,$80+RND(5):GOTO 1700
1710 RET
1720 REM [[[ COFFEE BREAK ]]]
1730 CLS:OPTIONCMODE0
1740 PRINT" ┌──────────────────────────────┐";
1750 PRINT"│┌─┐ ┌─┐ ┌── ┌── ┌── ┌── ┌─┐ ┌─┐ ┌── ┌─┐ ┬┌ │";
1760 PRINT"││   │ │ ├─  ├─  ├─  ├─  ├─┤ ├┬┘ ├─  ├─┤ ├┴┐│";
1770 PRINT"│└─┘ └─┘ ┴   ┴   └── └── └─┘ ┴└─ └── ┴ ┴ ┴ ┴│";
1775 PRINT" └──────────────────────────────┘";
1780 PRINT"   ┌─────┐   ＼ ＼ ＼     ┌─────┐  ";
1790 PRINT"   │ NICE │   ＼ ＼ ＼    │PLEASE│ ";
1800 PRINT"   │      │ ┌───────┐   │      │ ";
1810 PRINT"   │ PLAY!││       └──┐│ REST!│ ";
1820 PRINT"   │      ││       ──┘││      │ ";
1830 PRINT"   └──────┘│ ────── ┘ │└──────┘ ";
1840 PRINT"           │ ┌┬┬┬┐ ──┘         ";
1850 PRINT"           │ └┴┴┴┘│            ";
1860 PRINT"           └───────┘           ";
1870 PRINTFLD(1);"██████████▄▄▄▄            ▄▄▄▄██████████";
1880 LOCATE17,3:PRINT"■░PUSH ANY KEY TO START ░■"
1890 LOCATE20,13:PRINT"PROGRAMED BY T.USA"
1900 PICK K:IF K<>0 THEN CLS:OPTIONCMODE1:RET
1910 POKE1,RND(100)+70:BEEP1:BEEP0:GOTO 1900
1930 REM [[[ FONT DATA READ ]]]
1940 FOR I=$C000 TO $C07F
1950 READ A$:A$="$"+A$:POKEI,VAL(A$):NEXT I:RET
1960 DATA 3C,7E,FF,DB,DB,FF,FF,E7,7C,FC,FE,BF,BF,FF,FF,DF
1970 DATA 00,3C,7E,FF,FF,DB,FF,FF,3C,7E,FF,FF,FF,FF,7E,18
1980 DATA 0E,3F,7F,FD,FD,FF,FF,FB,3C,42,81,85,85,99,42,3C
1990 DATA 3C,7E,FF,FB,FB,E7,7E,3C,08,7F,41,3E,08,1C,0A,7F
2000 DATA 7E,D5,AB,D5,AB,D5,AB,7E,3C,42,81,A5,A5,81,99,E7
2010 DATA 00,3C,42,81,A5,A5,81,FF,00,00,00,3C,42,81,A5,FF
2020 DATA 00,00,00,00,00,7E,81,FF,18,3C,7F,FF,FF,FF,7E,3C
2030 DATA 8A,74,A9,42,25,40,AE,55,3C,72,F1,F1,F1,F1,72,3C
```


★ザ・サスペンス「悪の十字架」：この店，開くの10時か？（新潟県糸魚川市・Ｐ６mkIIの吉崎光太）……【影：第２弾「おまえはだれだ？」－「おまえはだれだ？」なん度問いかけても返事がなかった……だれもいないのだ。】

ドラキュラ DRACURA ハンティング HUNTING

塚原　宏幸



あそびかた

あなたは，ドラキュラ専門のハンターです。今日もドラキュラを退治に，ここへやってきました。

[I][J][K][M]でハンターを操作し，[Z]でチョイヤソイヤと襲いかかるドラキュラに，十字架を投げつけて殺してください。ハンターの力の関係で，十字架はたいして遠くまで飛びません。その上，途中まではまっすぐ飛ぶのだけれど，それからはどこへ飛ぶかわかりません。

ドラキュラを2＋ラウンド数殺すと，城の壁が開きます。そこで，城に十字架を投げて破壊すると，1面クリアでボーナスが0～1000入ります。

城の庭には，墓や棺桶が散らばっています。ドラキュラに捕まるか，棺桶にぶつかると，ハンターが1人減って昇天していきます。

3人死ぬと，ゲーム・オーバーです。ドラキュラは，1人殺すたびに10点入ります。棺桶は，ラウンドが進むにつれて多くなります。

プログラム

アイデアがたいしたことないので，スピードで勝負しました。プログラムは，できるだけ短かくしたつもりです。時間と頭をもてあましてしょうがないという人は，ぜひ解読してみましょう。それではまた。



CHECKER FLAG

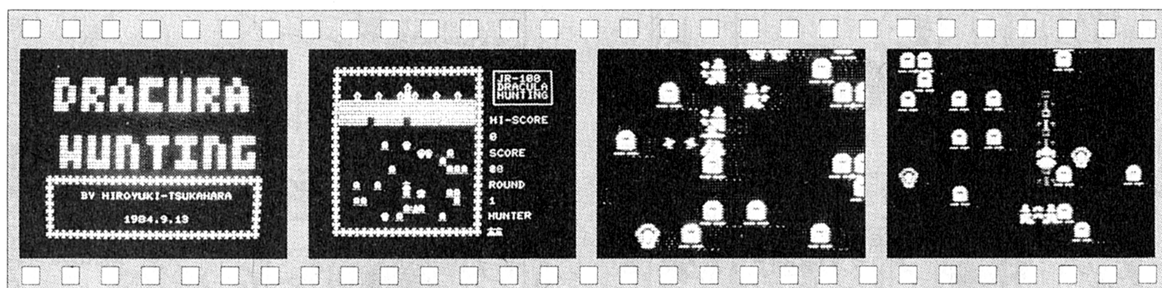
Dr.D：ＪＲ－100のＬＯＣＡＴＥは，垂直座標と水平座標の順序が逆じゃが，ほかに逆のパソコンがあるのを知っとるかな？

編：ＩＢＭ－ＪＸですね。

Dr.D：そうだ。しかしなぜ反対にしたのだろうか。

影：個性的でいいんじゃないの？

Dr.D：知っとる人があったら教えてほしいな。



《写真1》タイトル画面。おもしろいぞ～っ

《写真2》ドラキュラの城の前で戦います

《写真3》十字架をドラキュラに投げつける

《写真4》ドラキュラにつかまると一昇天！

★弁当を忘れたときには「わけあおう青春！」といって，弁当をわけてもらおう。(滋賀県草津市・日本ヒマ人協会会員14才)……【影：わけあおう青春！ Dr.D：こらこら，なにもワシにいわなくともいいではないか？】

```
100 REM *** DRACULA HUNTING ***
110 OPTIONCMODE1:CLS:DIMX(3),A(3):L=3:L$="!!!":H=0:S=0:R=1
120 G1=-$20:D=0
130 FORF=$C000TO$C077:READK$:K$="$"+K$:POKEF,VAL(K$):NEXT
140 DATA00,00,00,00,00,00,00,18,FF,00,34,36,6E,DF,DF
150 DATA3C,24,3C,00,18,DB,99,18,18,3C,7E,C3,66,24,24,66
160 DATA00,00,10,1C,38,08,00,00,00,00,08,38,1C,10,00,00
170 DATA60,63,F2,00,FB,F2,E8,9C,06,C6,4F,00,DF,4F,17,39
180 DATA18,DB,BD,81,3C,7E,BD,66,3C,42,99,BD,5A,5A,24,3C
190 DATA81,24,81,24,00,7E,BD,7E,3C,7E,42,7E,7E,7E,00,A5
200 DATA7E,7E,5E,5E,7A,7A,FF,FF,FD,FD,00,BF,BF,00,FD,FD
210 DATA3C,18,99,FF,FF,99,18,3C,00,00,00,00,00,00,00,00
220 REM *** DEMO ***
230 PRINT:PRINT
240 PRINTFLD(1);" --  ---  -  --- - - ---  -  "
250 PRINTFLD(1);" - - - - - - -    - - - - - - "
260 PRINTFLD(1);" - - --  --- -    - - -- --- "
270 PRINTFLD(1);" --  - - - --- --- - - - - - "
280 PRINT:PRINT:PRINT:REM
290 PRINTFLD(1);"  - - - - - -  --- --- --  ---"
300 PRINTFLD(1);"  - - - - - -  -   - - - -  - "
310 PRINTFLD(1);"  --- - - - -  -   - - - - - -"
320 PRINTFLD(1);"  - - - - - -  -  --- - - ---"
330 PRINT:PRINTFLD(1);"..............................."
340 FORF=1TO6:PRINTFLD(1);".                              .":NEXT
350 PRINTFLD(1);"..............................."
360 LOCATE16,5:PRINT"BY HIROYUKI-TSUKAHARA"
370 LOCATE19,11:PRINT"1984.9.13 "
380 FORF=0TO1:POKE$C1EE,$84+F:BEEP1:POKE1,RND($FF):BEEP0:NEXT
390 PICKK:IFK=0THEN380
400 REM *** GAMEN ***
410 POKE1,$AA:CLS:PRINT:PRINTFLD(1);" ...................."
420 FORF=0TO18:PRINTFLD(1);" .                    .":BEEP1:BEEP0:NEXT
430 PRINTFLD(1);" ...................."
440 LOCATE3,11:PRINTFLD(1);"#"
450 LOCATE4,2:PRINTFLD(1);"  #  #  #.#  #  #  "
460 FORF=0TO1:LOCATE5+F,2:PRINTFLD(1);"------------------":NEXT
470 LOCATE7,2:PRINTFLD(1);"---- ---- ---- ----"
480 LOCATE1,23:PRINT" ┌────────┐":LOCATE2,23:PRINT"|JR-100  |"
490 LOCATE3,23:PRINT" |DRACULA |":LOCATE4,23:PRINT" |HUNTING |"
500 LOCATE5,23:PRINT" └────────┘"
510 LOCATE7,23:PRINT"HI-SCORE":LOCATE9,23:PRINTH
520 LOCATE11,23:PRINT"SCORE":LOCATE13,23:PRINTS
530 LOCATE15,23:PRINT"ROUND":LOCATE17,23:PRINTR
540 LOCATE19,23:PRINT"HUNTER":LOCATE21,23:PRINTFLD(1);LEFT$(L$,L);" "
550 REM *** MAIN ***
560 Y=$C2EB:A(1)=$C1E6:A(2)=$C1EB:A(3)=$C1F0
570 FORF=1TO3:X(F)=A(F):POKEX(F),$88:FORC=1TO3:POKE1,$7C:BEEP
580 POKE1,$AA:BEEP:NEXT:NEXT
590 BEEP0:FORF=0TO20-R*2:POKE$C223+RND(11)*$20+RND(17),$8B:NEXT
600 FORF=0TOR*3:POKE$C223+RND(11)*$20+RND(17),$89:NEXT
610 POKEY,$81:FORF=1TO5:FORC=0TO$FFSTEP$10:POKE1,C:BEEP1:NEXT:NEXT
620 BEEP0:POKE1,$AA
630 REM *** *** *** *** ***
640 FORT=1TO3
650 PICKK:IFK=$5ATHEN790
660 Y1=(K=75)-(K=74)+((K=77)-(K=73))*$20:IFY1=0THEN710
670 G1=Y1:Z=PEEK(Y+Y1)
680 IF(Z<$8B)*(Z>$85)THEN1090
690 IFZ>$8ATHEN710
700 POKEY,$80:Y=Y+Y1:POKEY,$81
710 IFPEEK(X(T))=$8ATHEN960
720 GOTORND(2)*10+730
730 X=((Y>X(T))*2-1)*$20+(MOD(Y,$20)>MOD(X(T),$20))*2-1
740 Z=PEEK(X(T)+X):IFZ>$85THEN770
750 IFZ=$81THEN1090
760 POKEX(T),$80:X(T)=X(T)+X:POKEX(T),$86+RND(3)
770 NEXTT:GOTO640
780 REM ***  X  ***  X  ***
790 G0=G1:A=1:G=Y
800 FORF=1TO4:GOTO810+(F(3)*10
810 G0=(RND(2)*2-1)+(RND(2)*2-1)*$20
820 Z=PEEK(G+G0)
830 IF(Z=$86)+(Z=$87)+(Z=$88)THEN890
840 IFZ=$8CTHENPOKEG,$80+A:GOTO1000
850 IF(Z=$83)+(Z>$88)THENPOKEG,$80+A:POKE1,$7C:BEEP:POKE1,$AA:GOTO710
860 POKEG,$80+A:G=G+G0:POKEG,$84+RND(2):BEEP1:BEEP0
870 A=0:NEXTF:POKEG,$80:GOTO710
880 REM ***            ***
890 POKEG,$80+A:POKEG+G0,$8A
900 FORF=1TO$FFSTEP$15:POKE1,F:BEEP1:NEXT:BEEP0
910 POKE1,$AA:D=D+1:IFD>1+RTHEN930
920 GOTO710
930 OPTIONCMODE0:POKE$C1AB,$80:BEEP:POKE$C1CB,$80:BEEP:OPTIONCMODE1
940 GOTO710
950 REM          ***
960 POKEX(T),$80:X(T)=A(RND(3)+1):POKEX(T),$88
970 POKE1,$7C:BEEP:POKE1,$AA:BEEP
980 S=S+10:LOCATE13,23:PRINTS:GOTO770
990 REM ***          ***
1000 OPTIONCMODE0:FORF=$00TO$FFSTEP$10
1010 POKE1,F:BEEP1:POKE1,F+5:BEEP1:POKE1,F+20:BEEP1:NEXT
1020 OPTIONCMODE1
1030 LOCATE4,4:PRINTR;" ROUND CLEAR !"
1040 S1=RND(10)*100:LOCATE14,7:PRINT"BONUS ";S1:S=S+S1
1050 LOCATE18,6:PRINT"HIT 'S' KEY"
1060 PICKK:POKE1,$AA:BEEP:IFK<>$53THEN1060
1070 R=R+1:D=0:GOTO400
1080 REM ****  ┌GAME-OVER┐  ****
1090 POKEY,$82:FORF=$FFTO$00STEP-1:POKE1,F:BEEP1:NEXT:BEEP0:POKE1,$AA
1100 Z=$80:FORF=YTO$C121STEP-$20
1110 POKEF,Z:Z=PEEK(F-$20):POKEF-$20,$82:POKE1,RND($FF):BEEP:NEXT
1120 POKEF,$80:L=L-1:IFL=0THEN1140
1130 GOTO400
1140 REM ***      ***      ***
1150 POKE1,$7C:FORF=2TO20
1160 LOCATEF,2:PRINTFLD(1);"..................":BEEP:NEXT
1170 FORF=2TO20:LOCATEF,2:PRINTFLD(1);"                  ":BEEP:NEXT
1180 LOCATE7,5:PRINT"* GAME OVER *":LOCATE12,4:PRINT"YOUR SCORE ";S
1190 IFS>HTHENH=S:LOCATE9,23:PRINTH
1200 LOCATE17,3:PRINT" TRY AGAIN (Y/N)? "
1210 PICKK:IFK=$59THEN1240
1220 IFK=$4ETHENOPTIONCMODE1:CLS:END
1230 GOTO1210
1240 S=0:D=0:R=1:L=3:GOTO400
1250 REM ▛▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▜
1260 REM ▌SEE YOU AGAIN !!!▐
1270 REM ▙▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▟
1280 REM
1290 REM ******************
1300 REM * ┌──────────────┐*
1310 REM * |1984.10.4.THU |*
1320 REM * |BY-H.TSUKAHARA©|*
1330 REM * |<..SOFT..NO..(7)..>|*
1340 REM * └──────────────┘*
1350 REM ******************
```

評…むだだよ編くん！（影）

がんばれ編さん PART 2 by はるちゃん

by はるちゃん

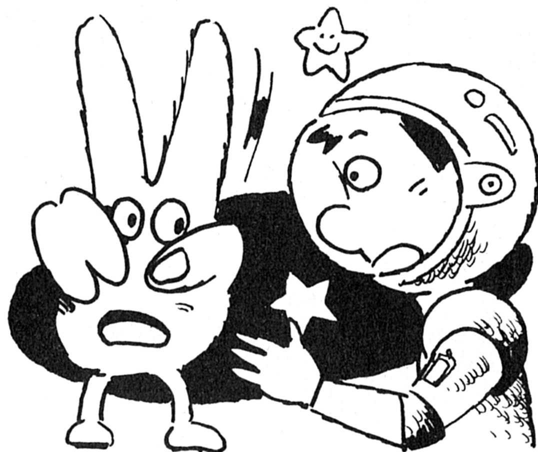
評…○○○にあげヨッ♡（つぐ美）

by FUSA

★明智光秀のシャレ：信長が「おまえのもってるだんごをくれ」。「みっつだけあげましょう」「あっ，けち，みっつひでえ!!」。「静岡県小笠郡・**村松重緒15才**）……【一同：みごとじゃ～。影：よく考えまちた。オメデトウ!】

ジャビオス
JAVIOUS

加藤　豊



★ストーリー

西暦21××年，ジャンケンは，ついに宇宙的な流行になっていた。

その中でも，病的なほどジャンケンのはやっている星，「ＪＡＶＩＯＵＳ」があった。

ジャンケンの発祥地「地球」では，どのくらいのものかと，ＪＡＶＩＯＵＳに調査にいくことにした。船の乗組員は，「マサト」，「ケンジ」，「アキラ」，それと船長の「ノボル」の４人だった。

船には，いちおう３機の戦闘機が積んであった。その戦闘機は，「ＪＡＮ」とよばれ，ジャンケン狂いのエイリアン「ジョロス」用につくられたものだ。

そのうちに，船はＪＡＶＩＯＵＳに着いた。景色は月面に似ていた。

なにもいない……そう思ったときのことだった。レーダには，数えきれないほどの物体が映しだされ，こちらに向かってくる。「ジョロス」だ。

コンピュータのはじきだしたデータによると，敵は10の編隊を組んで突進してくる。どうやら，後ろのほうが強敵らしい。戦闘機が，つぎつぎと発進していった。さあ，この戦いに勝てるかは，キミの腕しだいだ！

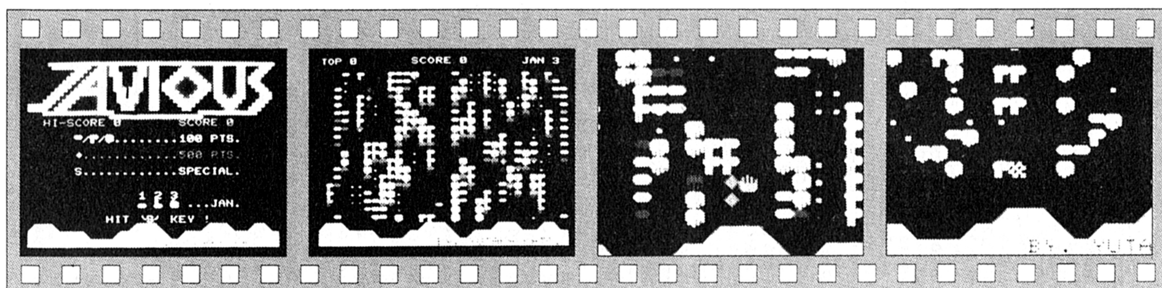
★あそびかた

はっきりいって，このゲームはジャンケンのスクロール・ゲームです。

ＲＵＮすると，しばらくして(かなり長い時間)，暴発音とともにタイトルがでます。そこで，Ｓキーを押してスタートです。いちおう，バックに音を流してみました。

《第１表》変数表

変数	内容
Ｇ	ＪＡＮの数
Ｘ	ＪＡＮの位置
ＪＡ	ＪＡＮの形
ＧＳ＄(n)	ＪＡＮ表示用
ＳＴ	面数
Ｓ	面クリアまでの数
ＳＣ	スコア
ＨＳ	ハイ・スコア
Ｔ＄(n，m)	登場の表示用
Ｍ	下のキャラクタ記憶
Ｉ，Ｊ，Ｋ	汎用



《写真１》軽快な音楽に乗ってゲーム・スタート

《写真２》ジャンケンの嵐の中をつき進むのです

《写真３》あなたはパー，敵の動きに注目しよう

《写真４》カーン！　残念でした，またどーぞ！

★これは青色です。これは赤色です。さてこれはなに色でしょう。(神奈川県藤沢市・沖田総一16才)……【つぐ美：色えんぴつで書いてくれました。さて，なに色かな？影：ヒントは，パソコンのカラー表示色だよん。】

敵をやっつけると，100点です。「あいこ」や，「まけ」では，やられてしまいます。

"◆"をとると500点で，"S"を取ると１機追加です。10面クリアすると，今のスコア×２＋残りのＪＡＮ×3000がスコアになって，そこで終わりです。

使うキーは，カーソル・キーの⇦⇨，それから１～３のキー（１＝グー，２＝チョキ，３＝パー）です。

★プログラム

難しくしたいときは，170行のＳを大きくすると，道のりが長くなります。

それから，760行の…(０)×(20…の20を小さくすると(最低14まで)，敵の数が増えます。

CHECKER FLAG

影：わー，かっこいいタイトルだね!!

編：タイトルがかっこいいと，がぜんゲームする気にさせますね。

Dr.D：プレイヤーをその気にさせることも，重要だな。

影：その気にさせないで～。

JAVIOUS のプログラム・リスト

```
95 REM □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
100 POKE 0,0:POKE $CA00,0:COLOR 7,0:CLS:CLEAR $6FFF:TEMPO 70:RANDOMIZE
105 LOCATE 8,10:PRINT "ｼｶﾞﾗｸ,ｵﾏﾁﾆ ﾅｯﾃ ♥"
110 GOSUB 750
120 GOSUB 500
130 ST=1:SC=0:JA=1:G=3
140 LOCATE 0,0:FOR I=0 TO 20:PRINT SPC(32);:NEXT
150 COLOR 7,0:LOCATE 0,0
160 PRINT "TOP";HS;TAB(12);"SCORE";SC;TAB(26);"JAN";G
165 REM □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
170 S=300:X=15:M=$20:COLOR 6:LOCATE X,18:PRINT GS$(JA)
180 LOCATE 12,10:COLOR 7:PRINT "STAGE";ST
190 FOR I=1 TO 2000:NEXT
200 LOCATE 12,10:PRINT SPC(10)
210 PLAY "B",,$7038,$7088
215 REM □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
220 LOCATE X,18:PRINT CHR$(M)
230 MA=USR($7000):LOCATE 0,2:COLOR 7:PRINT T$(ST,INT(RND(1)*19))
240 PICK A:IF A>$33 OR A<$31 THEN 260
250 JA=A-$30:GOTO 270
260 X=X+(A=$1C)*(X<31)-(A=$1D)*(X>0)
270 M=PEEK($C100+18*32+X):COLOR 6
280 LOCATE X,18:PRINT GS$(JA)
285 IF PEEK($32)=0 THEN PLAY "B",,$70B8,$70BA
290 S=S-1:IF S=0 THEN 470
291 IF RND(1)<.1 THEN COLOR 2:LOCATE INT(RND(1)*32),2:PRINT "◆"
292 IF RND(1)<.001 THEN COLOR 5:LOCATE INT(RND(1)*32),2:PRINT "S"
300 ON (M=$20)*(M=$A5)+1 GOTO 310,220
305 REM □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
310 IF M<>$83 THEN 340
320 PLAY "B",$70F0:SC=SC+500:LOCATE 17,0:COLOR 7
330 PRINT SC:M=$20:GOTO 220
340 IF M<>$53 THEN 370
350 G=G+1:PLAY "B",$70E0:LOCATE 29,0:COLOR 7:PRINT G
360 M=$20:GOTO 220
370 IF M<$89 OR M>$8B THEN 220
380 IF JA=1 AND (M=$8B OR M=$89) THEN 430
390 IF JA=2 AND (M=$89 OR M=$8A) THEN 430
400 IF JA=3 AND (M=$8A OR M=$8B) THEN 430
410 PLAY "B",$7100
420 SC=SC+100:COLOR 7:LOCATE 17,0:PRINT SC:M=$20:GOTO 220
425 REM □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
430 COLOR 6:LOCATE X,18:PRINT "※"
440 TEMPO 55:PLAY "F",$7108,$7128,$7138:TEMPO 70
450 G=G-1:COLOR 7:LOCATE 29,0:PRINT G
460 FOR I=1 TO 1500:NEXT I:IF G=0 THEN 710
465 GOTO 140
466 REM □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
470 COLOR 4,0:LOCATE 8,10:PRINT "CONGRATULATION !"
475 POKE $32,0:POKE $33,0:POKE $34,0:POKE $35,0
480 ST=ST+1:FOR I=65 TO 1975 STEP 10:SOUND I,.5:NEXT I
485 IF ST=11 THEN 1100
490 FOR I=1 TO 1000:NEXT I:GOTO 140
495 REM □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
500 CLS:TEMPO 55:PLAY "B",$7108,$7128,$7138:TEMPO 70
510 COLOR 5
520 PRINT "[graphic characters]";
530 PRINT "[graphic characters]"
540 PRINT "[graphic characters]"
550 PRINT "[graphic characters]"
560 PRINT "[graphic characters]"
570 PRINT "[graphic characters]"
580 PRINT "[graphic characters]"
590 PRINT "[graphic characters]"
600 COLOR 4:PRINT "  HI-SCORE";HS;TAB(19);"SCORE";SC:PRINT
610 COLOR 7:PRINT SPC(6);"→/‡/☺........100 PTS.":PRINT:COLOR 2
620 PRINT SPC(6);"◆............500 PTS.":PRINT:COLOR 5
630 PRINT SPC(6);"S............SPECIAL.":LOCATE 14,17:COLOR 7
640 PRINT "1 2 3":LOCATE 14,18:COLOR 6:PRINT "← ↓ ↑ ...JAN."
650 LOCATE 10,20:COLOR 3:PRINT "HIT `S' KEY !":COLOR 6,0
660 PRINT "[graphic characters]"
670 PRINT "[graphic characters]";:COLOR ,,2
680 PRINT SPC(15);"BY. YUTAKA KATO. ";
690 PICK I:IF I<>$73 THEN 690
700 COLOR 7,0:RETURN
705 REM □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
710 COLOR 7,0:LOCATE 11,10:PRINT "GAME OVER"
720 SOUND 220,24:SOUND 196,24:SOUND 175,24
730 SOUND 165,24:SOUND 146,24:IF HS<SC THEN HS=SC
740 FOR I=1 TO 3000:NEXT:GOTO 120
745 REM □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
750 DIM T$(10,18),GS$(3):FOR I=1 TO 10:FOR J=0 TO 18:FOR K=0 TO 31
760 L=INT(RND(1)*(20-I))
770 IF L=0 THEN C$="→":GOTO 810
780 IF L=1 THEN C$="‡":GOTO 810
790 IF L=2 THEN C$="☺":GOTO 810
795 IF L=3 THEN C$="•":GOTO 810
800 C$=" "
810 T$(I,J)=T$(I,J)+C$:NEXT :NEXT :NEXT
820 FOR I=$7000 TO $714F:READ J$:POKE I,VAL("$"+J$):NEXT
830 DATA ce,c3,80,09,a6,00,a7,20,8c,c1,40,26,f6,ce,c1,3f
840 DATA 86,20,08,a7,00,8c,c1,5f,26,f8,ce,c7,80,09,a6,00
850 DATA a7,20,8c,c5,40,26,f6,ce,c1,3f,86,20,08,a7,00,8c
860 DATA c1,5f,26,f8,39,00,00,00,0c,1d,0c,1d,0c,1d,0c,1d
870 DATA 18,00,0c,1d,0c,1d,0c,1d,0c,1d,18,00,0c,1e,0c,1e
880 DATA 0c,1e,0c,1e,18,00,0c,1e,0c,1e,0c,1e,0c,1e,18,00
890 DATA 0c,1d,0c,1d,0c,1d,0c,1d,18,00,0c,1d,0c,1d,0c,1d
900 DATA 0c,1d,18,00,0c,1e,0c,1e,0c,1e,0c,1e,0c,00,48,1d
910 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,3c,29,0c,2c,0c,31,0c,00
920 DATA 24,2c,0c,29,18,2a,24,2a,24,2a,24,2a,0c,2a,3c,29
930 DATA 0c,2c,0c,31,0c,00,24,2c,0c,29,0c,2a,0c,00,18,2a
940 DATA 0c,00,48,29,00,00,00,00,03,00,0c,29,0c,29,0c,29
950 DATA 0c,00,0c,27,0c,27,0c,27,0c,00,0c,25,0c,25,0c,25
960 DATA 0c,00,0c,27,0c,27,0c,27,00,00,00,00,00,00,00,00
970 DATA 06,1d,06,19,06,1d,06,19,06,1d,18,19,00,00,00,00
980 DATA 06,1e,06,20,06,1e,06,1d,18,1e,00,00,00,00,00,00
990 DATA 06,19,06,1d,18,19,00,00,01,0a,01,0d,01,14,01,16
1000 DATA 01,20,01,22,01,30,01,31,01,30,01,2e,01,2c,01,2e
1010 DATA 01,30,01,2e,01,2c,01,2a,01,29,01,27,01,25,01,24
1020 DATA 01,25,01,27,01,29,01,27,01,25,01,24,01,22,01,20
1030 DATA 01,1e,01,14,01,13,01,0f,01,0d,01,0c,01,06,00,00
1040 GS$(1)="←":GS$(2)="↓":GS$(3)="↑"
1050 FOR I=$D000+$86*8 TO $D000+$8B*8+7:READ J$
1060 POKE I,VAL("$"+J$):NEXT:RETURN
1070 DATA 00,00,00,00,7e,ff,ff,7e,50,50,50,50,7e,ff,ff,7e
1080 DATA 10,54,55,d5,ff,ff,ff,7e,7e,ff,ff,7e,00,00,00,00
1090 DATA 7e,ff,ff,7e,50,50,50,50,7e,ff,ff,ff,d5,55,54,10
1095 REM □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
1100 SC=SC+SC:SC=SC+G*3000
1110 COLOR 7:LOCATE 9,12:PRINT "ｱﾝﾀﾊ ｽｺﾞｲ !!"
1120 FOR I=300 TO 1800 STEP 300:FOR J=I TO 1980 STEP 25:SOUND J,.5:NEXT:NEXT
1130 LOCATE 17,0:PRINT SC:IF HS<SC THEN HS=SC
1140 GOTO 740
1150 REM [graphic characters]
1160 REM [graphic characters]
1170 REM [graphic characters] BY. YUTAKA KATO. [graphic characters]
1180 REM [graphic characters]
1190 REM [graphic characters]
```

★私は地獄の笑人と申します。私はいまとっても暗～い受験生です。勉強ばかりで，しかしベーマガさえあれば，もう大丈夫です♡♡(埼玉県八潮市・山元文嗣15才)……【影：ベーマガは受験生のバリアブル(？)だもん！】

影さんの里帰り

はとぽっぽ



❖STORY

影さんは，電波新聞社から2週間の休みをもらった。せっかくの休みなので「いっぺん，イナカのオバさんちでもいってみるか…」と思って，影さんは東京をたった。

あとひと駅電車に乗れば，すぐオバさんちだ…影さんは，足を急がせた。

すると，とつぜん頭の上から，見たこともない鳥が襲ってきた。運よく，影さんはロケット・バーナーを3台持っていたので，空へ逃げたが上には高圧線が…。

影さんは，思った。「ようし，こうなったら，あの鳥をバーナーで焼き鳥にして，オバさんのみやげにしてやろう」……，そして影さんと鳥の，命をかけた対決が始まったのである。

CHECKER FLAG

Dr.D：JRのプログラムは，実に見やすいな。

編：レベルも高いですよ。

Dr.D：ユーザ定義文字があると，ゲームも面白い。

❖あそびかた

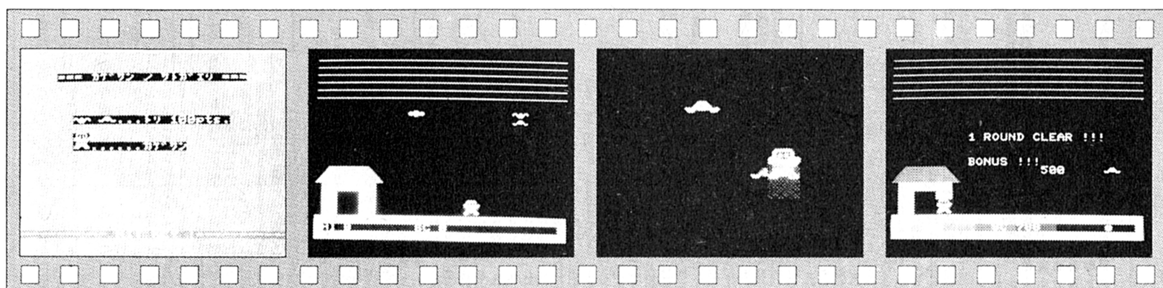
影さんを鳥の上に移動して，バーナーで焼けばいいだけです。影さんは，カーソル・キーで動きます。が，引力が働きますので，空中静止ができません。バーナーは，スペース・キーで，下2キャラぶんでます。

8匹やっつけると，影さんが左の駅（エッ!）に入って，面クリアです。3面クリアすれば，ボーナス＋1チャンス追加で，駅の屋根に…これはヒミツです。

面が増すごとにだんだん難しくなり，5面以上へ行くには，かなりテクニックが必要になると思います。なお，高圧線にひっかかると，即ゲーム・オーバーです。

《第1表》変数表

X，Y……人間の座標
X1(1)，Y1(1)，X1(2)，Y1(2)……トリの座標
R……ラウンド
I，T，Q……雑用
S……スコア
H……ハイ・スコア



《写真1》鳥にからかわれる影さんのおはなし　《写真2》駅の近くで鳥に襲われる影さん　《写真3》ジャンプしてバーナーをブォーッ!!　《写真4》ラウンド・クリアでボーナスが500点

★お父さんは，僕に頭を下げてFM－7を使っていたが，今では僕がお父さんに頭を下げてPC－8801mkⅡモデル30を使わせてもらっている。(栃木県鹿沼市・諸葛亮孔明16才)……【編：パソコン・ファミリーの楽しさ。】

影さんの里帰りのプログラム・リスト

```
1 REM ████████████████████████████
2 REM █::::::::::::::::::::::█
3 REM █::::::KAGE-GAME:::::::█
4 REM █:::::ｻﾗﾊﾞJR ｷﾈﾝ Prg:::█
5 REM █:::::: By.ﾊﾄﾎﾟｯﾎﾟ ::::█
6 REM ████████████████████████████
7 REM ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
8 REM
9 REM =============== ｼｮｷ  ====
10 DIM KG$(2)*7,TR$(2)*2,BM$(2),X1(2),Y1(2)
20 POKE $CA00,0:POKE 0,0:COLOR 7,0,0:GOSUB 1000
30 PP=0:M=0:S=0:R=1:O=1:RANDOMIZE
40 X=19:Y=18:SD=.8:GOSUB 190:GOSUB 200
49 REM ==========ｷｬﾗ DATA ====
50 F$=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)
60 KG$(1)='!"'+F$+"#$":N$="  "+F$+"  "
70 KG$(2)='!"'+F$+"%&"
80 TR$(1)="'("
90 TR$(2)=")*":N2$="  ":GOSUB 850
99 REM ==========ｶﾞﾒﾝﾗ ｶｸ ====
100 COLOR 7,0,0:CLS
110 COLOR 3:LOCATE 0,20:FOR I=1 TO 96:PRINT "■";:NEXT I
120 COLOR 6:LOCATE 0,0:FOR I=1 TO 192:PRINT "─";:NEXT I
130 COLOR 2:LOCATE 1,14:PRINT " ▟████▙"
140 PRINT " ▟██████▙"
150 COLOR 7:PRINT " ███████"
160 PRINT " ██   ██":PRINT " ██   ██":PRINT " ██   ██"
170 LOCATE 1,21:PRINT SPC(30);
180 FOR Q=1 TO 30:SOUND Q*50,1:NEXT Q:GOTO 210
189 REM ============= ﾄﾘ 1 ===
190 X1(1)=10:Y1(1)=6:RETURN
199 REM ============= ﾄﾘ 2 ===
200 X1(2)=30:Y1(2)=6:RETURN
209 REM ========== MAIN ﾋﾄ ===
210 COLOR 7,0,1
220 PICK J:X8=X:Y8=Y
230 IF Y<18 THEN Y=Y+1:O=1
240 IF J=28 AND X<30 THEN X=X+1
250 IF J=29 AND X>9  THEN X=X-1
260 IF J=30 THEN Y=Y-2:O=2
270 LOCATE X8,Y8:PRINT N$;
280 COLOR 7:LOCATE X,Y:PRINT KG$(O);:IF Y<6 THEN 640
290 REM ============ﾄﾘ ｲﾄﾞｳ===
300 FOR T=1 TO 2:Z=INT(RND(0)*2)+1:X3=X1(T):Y3=Y1(T)
310 IF RND(0)>SD THEN X1(T)=X1(T)+SGN(X-X1(T))
320 IF RND(0)>SD THEN Y1(T)=Y1(T)+SGN(Y-Y1(T))
330 LOCATE X3,Y3:PRINT N2$;
340 COLOR 5:LOCATE X1(T),Y1(T):PRINT TR$(Z);
350 NEXT T
359 REM =============ﾔﾗﾚﾀ? ===
360 PICK L:IF L=32 AND Y<18 THEN 440
370 G1=PEEK($C100+32*Y+X)
380 G2=PEEK($C100+32*Y+X+1)
390 IF G1+G2<>3 THEN 540
399 REM =============SCORE ===
400 COLOR 7,,0:LOCATE 1,21:PRINT "HI";H
410 LOCATE 13,21:PRINT "SC";S
420 LOCATE 27,21:PRINT LEFT$("●●●",M):COLOR ,,1
430 GOTO 220
439 REM =============ﾊﾞｰﾅｰ ===
440 V1=PEEK($C100+32*(Y+1)+X)
450 V2=PEEK($C100+32*(Y+2)+X)
460 COLOR 2,,0:LOCATE X,Y+1:PRINT "▓▓"+F$+"▓▓";:COLOR ,,1:SOUND 150,10
470 LOCATE X,Y+2:PRINT "  ";
475 IF (V1=7 OR V1=9) OR (V2=7 OR V2=9) THEN 490
480 GOTO 370
489 REM =============ﾔｯﾂｹﾀ ===
490 FOR U=1 TO 2
500 IF (X=X1(U) AND Y=Y1(U)-1) OR (X=X1(U) AND Y=Y1(U)-2) THEN MN=U
```

注釈:
- 配列変数の宣言
- クリックを消す。画面の枠を黒にする
- スコア等の初期設定
- キャラを一つのLOCATE文で表示して，スピード・アップさせる
- ゲーム画面作成
- 音楽
- それぞれのトリが死んだとき，所定の位置へもどる
- カゲさん移動
- 高圧線にひっかかったときのゲーム・オーバーへ飛ぶため
- 変数SDによって，トリの移動が変わる
- 変数Zによって，トリのキャラが変わる（はばたく）
- カゲの位置のキャラ読み 鳥に当たると540行(ヒトシンダ・ルーチン)
- スコア表示
- バーナーを発射。鳥に当たったかどうかの判定
- 「ヤッツケタ」ルーチンへ
- 2匹のうちどちらのトリが死んだか（190行か200行へとぶ）

```
510 NEXT U
520 COLOR 7:LOCATE X,Y:PRINT KG$(2);:PP=PP+1
530 SOUND 1000,30:S=S+100:ON MN GOSUB 190,200:IF PP=8 THEN 700
535 GOTO 210
539 REM ==============ﾋﾄ ｼﾝﾀﾞ==
540 COLOR 7:FOR I=1 TO 6
550 O=MOD(I,2)+1
560 LOCATE X,Y:PRINT KG$(O);
570 SOUND 300,5:SOUND 200,5
580 NEXT I
590 LOCATE X,Y:COLOR ,,0:PRINT "ХХ"+F$+"ХХ";:SOUND 100,20
600 LOCATE X,Y:PRINT N$;:COLOR ,,0
610 M=M+1:IF M=3 THEN 640
620 FOR I=1 TO 2:LOCATE X1(I),Y1(I):PRINT N2$;:NEXT I
630 GOSUB 190:GOSUB 200:X=19:Y=18:GOTO 210
639 REM ===========GAMEOVER===
640 SOUND 750,10:SOUND 600,5:SOUND 500,5:SOUND 800,10
650 LOCATE 9,10:COLOR 7,,0:PRINT "G A M E O V E R"
660 IF S>H THEN H=S:LOCATE 10,12:PRINT "HI-SCORE!!!"
670 LOCATE 10,14:PRINT "HIT ANY KEY!!"
680 PICK A:IF A=0 THEN 680
690 GOTO 30
699 REM =============CLEAR!===
700 FOR I=Y TO 17:LOCATE X,I:PRINT "  "+F$+KG$(1);:SOUND 0,3:NEXT I
710 FOR I=X TO 6 STEP -1:LOCATE I+1,18:PRINT N$;
720 LOCATE I,18:PRINT KG$(1);:SOUND 0,5:NEXT I
730 COLOR 7,,0:LOCATE 9,10:PRINT R;"ROUND CLEAR !!!";
740 LOCATE 10,13:PRINT "BONUS !!!"
750 BS=(INT(RND(0)*10)+1)*100
760 LOCATE 18,14:PRINT BS:COLOR ,,1:SOUND 0,50
770 S=S+BS:FOR I=1 TO 20:SOUND 500,1:SOUND 1000,1:NEXT I
780 IF R=3 OR R=6 OR R=9 THEN GOSUB 800
790 R=R+1:PP=0:SD=SD-.05:GOSUB 190:GOSUB 200:X=19:Y=18:GOTO 100
799 REM ===========ｵﾏｹBONUS===
800 LOCATE 4,15:COLOR 7,1,1:PRINT "+";:COLOR 7,0,0
810 LOCATE 2,13:PRINT "2000"
820 FOR I=1 TO 30:SOUND 1000,1:SOUND 1450,1:NEXT I:S=S+2000
830 IF M<>0 THEN M=M-1
840 RETURN
849 REM =============ﾀｲﾄﾙ??===
850 COLOR 7,1,0:CLS:COLOR ,0:LOCATE 5,3:PRINT "=== ｶｹﾞｻﾝ ﾉ ｻﾄｶﾞｴﾘ ==="
860 COLOR 5,,1:LOCATE 7,8:PRINT "'( )*";:COLOR 7,,0:PRINT "...ﾄﾘ 100Pts."
870 COLOR 7,,1:LOCATE 7,10:PRINT KG$(1);:COLOR ,,0:PRINT "......ｶｹﾞｻﾝ"
880 COLOR ,1:PRINT :PRINT :PRINT
890 PRINT SPC(8);"FIRE      ↑"
900 PRINT SPC(8);" ┌───────┐"
910 PRINT SPC(8);" |SPACE! | ← ﾓ →"
920 PRINT SPC(8);" └───────┘"
930 COLOR ,2:PRINT :PRINT :PRINT "----------- HIT KEY !-----------"
940 PICK LL:IF LL=0 THEN 940
950 RETURN
999 REM =============DATA ===
1000 FOR Q=$C000 TO $C05F
1010 READ KE$
1020 KE=VAL("$"+KE$)
1030 POKE Q,KE
1040 NEXT Q:RETURN
2000 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
2010 DATA 0F,10,12,12,68,67,7F,1F
2020 DATA F0,08,48,48,13,E7,FE,FC
2030 DATA 00,1F,1F,3F,7C,78,00,00
2040 DATA 00,F8,F8,FC,1E,1E,00,00
2050 DATA 00,6F,7F,7F,00,31,7B,00
2060 DATA 00,F6,FE,FE,00,8C,DE,00
2070 DATA 00,00,71,DB,8F,07,03,00
2080 DATA 00,00,8E,DB,F1,E0,C0,00
2090 DATA 00,03,07,0F,DB,70,00,00
3000 DATA 00,C0,E0,F0,DB,0E,00,00
3010 DATA 10,16,35,55,55,56,34,04
```

注釈:
- カゲがバタバタする
- ヒト死んだルーチン
- 3人死んだらゲーム・オーバー640行へ
- メインへ
- 音楽
- GAME OVER
- ショキSUB へ
- ボーナスがランダムで入る
- ラウンド・クリア
- 画面作成ルーチンへ
- このルーチンはいうことないと思いますが…（自分で解析してください）
- タイトルの文字を描く
- PCGを使うためにCOLOR,,1を行ない，あとで,,0にもどしている
- キャラクタ・データ いじくればキャラが変えられます

★ダイコンとキャベツとレタスが競走したあと，3人はある飲み物を欲しがりました。なんでしょう？（東京都足立区・**佐藤　勉14才**）……【**編**：野菜ジュース。**影**：単純だな。もっと頭を使いなさい。答えは疲労→肥料。】

JX用

METAL SNAKER WORLD X'TAL 3

(メタル スネーカー ワールド クリスタル)

埼玉県人



ストーリー

バクテロンとのシレツな戦いも終わり，この世界にも平和が訪れた。しかし，ＳＮＡＫＥＲのダメージも，けっして少なくはなかった。そのためSNAKERは，生命の源である，カンテリエスαを求めて，ここキュールド空間にきていた。

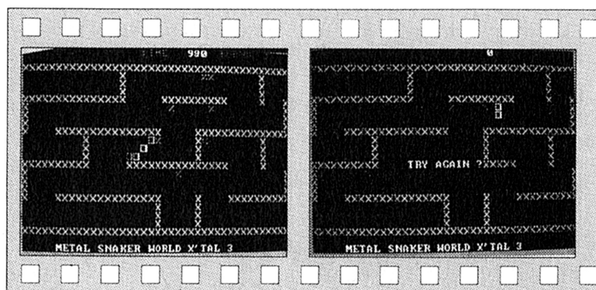
しかし，カンテリエスαの崩壊（ほうかい）する時間は5000ＴＩＭＥのため，その時間以内にＳＮＡＫＥＲは回復しなければならない。

ゲームのしかた

ＳＮＡＫＥＲは，テン・キーの[4][6]で左右に，スペース・キーでジャンプすることができる。時間内にカンテリエスαを取れば，１面クリアとなる。ゲームのコツは，左右の動きを止めて(適当なキーを押す)，じっくりねらって取ることです。

《第１表》キャラクタの説明

*□□□	ＳＮＡＫＥＲ
%	カンテリエスα



《写真１》%をすべて取ればよいのです

《写真２》ゲーム・オーバー。[Y]キーでリプレイ

おわりに

最初は，敵のじゃまが入るように作ったのですが，敵がいないほうがスピードが速く，おもしろいので，なくしました。それにしてもMETAL SNAKER WORLD X'TALシリーズは，いつまで続くのだろうか。

METAL SNAKER WORLD X'TAL 3 のプログラム・リスト

```
10 SCREEN 0:RANDOMIZE TIMER:DIM X(100),Y(100):WIDTH 40,10:COLOR 2,4,1:KEY OFF:CLS 0:LOCATE 3,6:PRINT "METAL SNAKER WORLD X'TAL 3"
20 COLOR INT(RND(1)*8):LOCATE 7,14,0:PRINT "HIT ANY KEY":IF INKEY$="" GOTO 20 ELSE WIDTH 40,25:COLOR 2,0,1:SC=0:RO=1
30 TI=5000:X(0)=23:X(1)=23:Y(0)=22:Y(1)=22:VX=0:VY=0:S=1:E=0:F=9+RO¥2:IF F>20 THEN F=20
40 CLS:COLOR 4:LOCATE 1,3:PRINT "SCORE";USING"######";SC;:LOCATE 1,18:PRINT "TIME";TAB(30);"ROUND";USING"###";RO;
50 COLOR 6:LOCATE 3,1:PRINT STRING$(40,"X");:FOR I=4 TO 7:LOCATE I,15:PRINT "X";:LOCATE I,36:PRINT "X";:NEXT
60 LOCATE 7,1:PRINT STRING$(14,"X");:LOCATE 7,21:PRINT STRING$(10,"X");:FOR I=7 TO 11:LOCATE I,1:PRINT "X";:LOCATE I,40:PRINT "X";:NEXT
70 LOCATE 11,6:PRINT STRING$(15,"X");:LOCATE 11,26:PRINT STRING$(14,"X");:FOR I=12 TO 15:LOCATE I,10:PRINT "X";:LOCATE I,26:PRINT "X";:LOCATE I,36:PRINT "X";:NEXT
80 LOCATE 15,1:PRINT STRING$(9,"X");:LOCATE 15,16:PRINT STRING$(15,"X");:FOR I=16 TO 19:LOCATE I,1:PRINT "X";:LOCATE I,40:PRINT "X";:NEXT
90 LOCATE 19,6:PRINT STRING$(14,"X");:LOCATE 19,31:PRINT STRING$(9,"X");:FOR I=19 TO 22:LOCATE I,20:PRINT "X";:LOCATE I,26:PRINT "X";:NEXT:LOCATE 23,1:PRINT STRING$(40,"X")
100 COLOR 3:PRINT:PRINT SPC(5);"METAL SNAKER WORLD X'TAL 3";
110 COLOR 2:FOR I=1 TO F
120 K=INT(RND(1)*5)*4+4:J=INT(RND(1)*40)+1:IF SCREEN(K,J)<>32 GOTO 120 ELSE IF SCREEN(K-1,J)<>ASC("X") GOTO 120
130 LOCATE K,J:PRINT "%";:NEXT I
140 IN$=INKEY$:IF VY=0 THEN IF SCREEN(Y(S)+1,X(S))<>ASC("X") THEN VY=1 ELSE IF IN$=" " THEN VY=-1:GOTO 160
150 IF IN$<>"" THEN VX=(IN$="4")-(IN$="6")
160 XX=X(S)+VX:YY=Y(S)+VY:XX=XX+((XX>40)-(XX<1))*40:CH=SCREEN(YY,XX):IF CH<>32 GOTO 190
170 LOCATE Y(E),X(E):PRINT " ";:COLOR 3:LOCATE Y(S),X(S):PRINT "□";:S=-(S+1)*(S<100):E=-(E+1)*(E<100):X(S)=XX:Y(S)=YY:COLOR 4:LOCATE Y(S),X(S),0:PRINT "*";:TI=TI-10:IF TI<0 GOTO 220
180 COLOR 3:LOCATE 1,23:PRINT USING"#####";TI;:GOTO 140
190 IF CH=ASC("%") THEN PLAY "D32":E=E-1-(E=0)*101:I=S-E:I=I-(I<0)*101:IF I>F THEN RO=RO+1:SC=SC+TI¥10+RO*100:GOTO 30 ELSE 170 ELSE IF CH<>ASC("X") THEN 170
200 IF VY=-1 THEN IF SCREEN(Y(S)-1,X(S))=ASC("X") THEN VY=1:GOTO 160 ELSE VX=-VX:GOTO 160 ELSE IF VY=1 THEN IF SCREEN(Y(S)+1,X(S))=ASC("X") THEN VY=0:GOTO 160 ELSE VX=-VX:GOTO 160 ELSE VX=-VX:GOTO 160
210 STOP
220 COLOR 4:LOCATE 10,15:PRINT "GAME OVER !":COLOR 5:LOCATE 15,15:PRINT "TRY AGAIN ?"
230 IN$=INKEY$:IF IN$="Y" OR IN$="y" GOTO 20 ELSE IF IN$="N" OR IN$="n" THEN CLS:END ELSE 230
```


★ファミリーコンピューターのカセットをかたむけてロードしてゲームをすると，おもしろいことが起こります。(千葉市・白髭亮三13才)……【編：画面もかたむいてたりして。影：それじゃ首をかたむけてゲームをしなきゃ。】

M5(BASIC-I)用

愛しのCHERRY（チェリー）

山崎　幸信



最近，長めのプログラムが多いとお嘆きのあなたに，短かめの作品をお送りします。

このゲームは，K助君（　）を操作して，画面上のすべてのチェリー（　）を取るものです。でも，大変しつこいもんす太君（　）に3回つかまると，ゲーム・オーバーです。

遊びかた

RUNすると，いきなり始まります。カーソル・キーでK助君を上下左右に動かしますが，ハシゴがないと登れません。また，とび降りもできます。もんす太君は，斜めにも動けるので注意してください。

10個のチェリーをすべて取るとラウンド・クリアで，もんす太の追いかけが少しきつくなります。

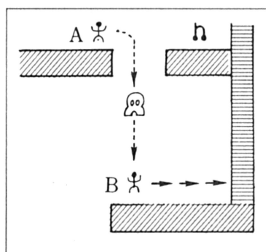
チェリーは1個10点でラウンド・クリアで，ラウンド数×100点のボーナスがあります。



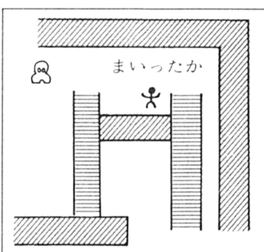
CHECKER FLAG

Dr.D：BASIC－Iのメモリをフルに活用した，すばらしい作品だ。ゲーム・アイデアは，いまひとつだぞ。

How to win



《第1図》すり抜け



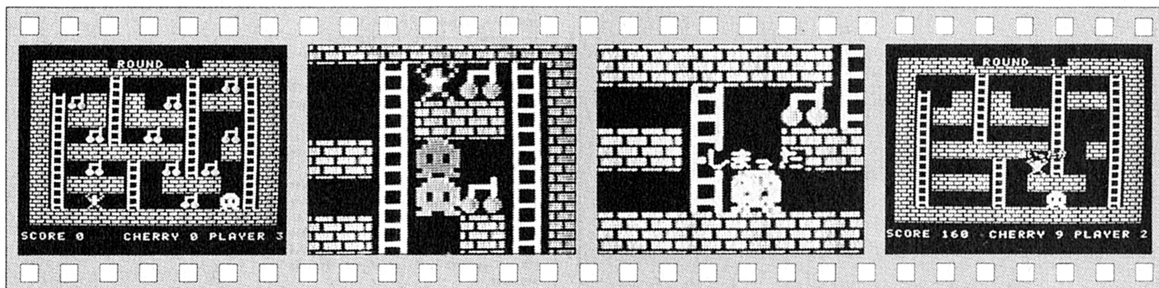
《第2図》ボーナス・テクニック

①すり抜け

第1図の状態で，右上のチェリーが取りたいときには，A地点から右に動かしてとび降りると，もんす太君をすり抜けてB地点にいけます。あとは，すばやく逃げてください。

②幻の765点ボーナス

たいしたテクニックではありませんが，第2図のように右上のチェリーを一番最後に取ると，765点が入ります。



《写真1》もんす太から逃げてチェリーを取れ！

《写真2》もんす太の動きがしつこいので注意！

《写真3》ウォーッ，つかまってしまった

《写真4》ラウンド・クリアだぜ!!

★パルサーミラノX1，スーパーソニックサスペンションなど，日産はなにを考えとるのか？(群馬県高崎市・村山　健14才)……【編：影さんは，1BOXカーとか2BOXカーって知ってる？影：BLACK　BOXかー？】

オリジナル・パターンの作りかた

900行以降のデータ文が，画面データです。これを変更すればよいのですが，外側は必ず壁にし，チェリーは10個にしてください。

データは，1が壁，2が空間，3がチェリー，4がハシゴです。テキスト・モードにして入力すると，わかりやすいと思います。それと，データの数は（13×10＝130），変えないでください。

《第1表》変数表

変数	内容
X，Y	K助君の座標
MX，MY	もんす太君の座標
C	ラウンド中に取ったチェリーの数
S	スコア
V	K助君の残り数
R	ラウンド
I，J	ループ・カウンタ
XY(12, 9)	画面データ
A＄	4キャラ単位の画面で，一つの画面データが一つのA＄に対応している
P	もんす太の出現率

愛しのチェリーのプログラム・リスト

```
2 Print "▣":for I=4 to 6
4 stchr "6060606060606060" to &E1,I:stchr "2020202020202020"
 to &80,I:next
6 for I=1 to 3:stchr "dfdf00fbfbfb00df" to &80,I:next
10 dim XY(12,9)
12 mag 1
14 stchr "42995a3c18182442" to 1
16 stchr "3c7effdbdbff7ee7" to 2
20 let S=0:let R=1:let V=3
25 restore 900:cls:let C=0
30 for I=0 to 9:for J=0 to 12
40 read XY(J,I):let A$=""
50 if XY(J,I)=1 then let A$="██↓←←██"
70 if XY(J,I)=3 then let A$="┳┫↓←←●●"
80 if XY(J,I)=4 then let A$="┣┫↓←←┣┫"
90 Print cursor(J*2+2,I*2);A$
100 next:next
110 scod 1,1:scol 1,4
120 scod 2,2:scol 2,10
130 let X=3:let Y=8:let MX=10:let MY=8
200 loc 2 to MX*16+16,MY*16
220 if X=MX and Y=MY then goto 800
230 let M=Peek(&702B)
240 if M=51 and XY(X,Y-1)=4 then let Y=Y-1
250 if M=54 and XY(X-1,Y)>1 then let X=X-1
260 if M=55 and XY(X+1,Y)>1 then let X=X+1
270 if M=46 and XY(X,Y+1)=4 then let Y=Y+1
280 if XY(X,Y)=3 then Print cursor(X*2+2,Y*2)"  ↓←←  ":let C
=C+1:let S=S+10:let XY(X,Y)=2:Print "▣"
290 if XY(X,Y+1)=2 or XY(X,Y+1)=3 then let Y=Y+1:loc 1 to X*
16+16,Y*16:goto 280
295 let P=rnd(12-R):if P>0 then goto 335
300 if MX>X and XY(MX-1,MY)>1 then let MX=MX-1
310 if MX<X and XY(MX+1,MY)>1 then let MX=MX+1
320 if MY<Y and XY(MX,MY+1)>1 then let MY=MY+1
330 if MY>Y and XY(MX,MY-1)>1 then let MY=MY-1
335 loc 1 to X*16+16,Y*16
340 if C>9 then goto 410
350 Print cursor(1,21)"SCORE";S
360 Print cursor(12,21)"CHERRY" C
370 Print cursor(21,21)"PLAYER";V
380 Print cursor(10,0)" ROUND ";R
400 goto 200
410 Print cursor(X*2+1,Y*2-1)"まいったか":let S=S+100*R
420 for I=1 to 9999:next
425 if X=10 and Y=1 then let S=S+765
430 let R=R+1:cls:goto 25
800 Print cursor(X*2+1,Y*2-1)"しまった":for J=0 to 9999:next
810 let V=V-1:if V=0 then goto 830
820 goto 25
830 cls:let M$="け゛え む お お は゛あ "
840 for I=0 to 6
850 let A$=mid$(M$,I*2+1,2)
860 for J=0 to 12
863 for K=1 to 99:next
865 Print cursor(10+2*I,J)"  "
870 Print cursor(10+2*I,J+1);A$
875 next:next
880 Print cursor(12,21)"REPLAY=[R]"
885 if inkey$="r" then goto 20 else goto 885
890rem -0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-0-1-2
900 data 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
910 data 1,2,2,2,4,2,2,1,2,4,2,3,4,1
920 data 1,4,3,1,4,1,2,3,4,1,1,4,1
930 data 1,4,1,1,4,1,1,1,4,2,2,4,1
940 data 1,4,2,3,4,2,3,2,4,2,3,4,1
950 data 1,4,1,1,1,1,1,1,4,2,1,4,1
960 data 1,4,2,3,2,4,2,3,4,3,2,4,1
970 data 1,4,1,1,1,4,2,1,1,1,2,4,1
980 data 1,4,2,2,2,4,2,2,3,2,2,4,1
990 data 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
```


★友人が店の人に「マシン語と機械語って，どうちがうの？」と聞いたら，「根本的にちがう」といわれたってさ。（神奈川県三浦郡・Dr. M西13才）……【Dr.D：おかしな話だな。ワシにもよくわからん，ハッハッハ！】

M5(BASIC-G)用

CAN BOY

カン　ボーイ

小林　修



遊びかた

最初にカンをけって，ゲームがスタートします。カンボーイを操つって，全部のドットをクリアすると，つぎの面にいけます。

画面のC，A，N，B，O，Yの順にクリアすると，100点ずつプラスされますが，順番をまちがえると，100点ずつマイナスとなります（必ず，まわらなくてもよい)。CANBOYを全部クリアするとスペシャル・フラグがでますので，これをクリアすると，カンボーイの数が増えます（ただし，カンボーイのスピードが遅くなるので注意してください)。

オニに見つかってしまった場合（青くなる）は，カンをけるとセーフとなります。このときは100点プラスされますが，見つかってないときにけると，－10点となります。

途中で木の枝に隠れることができます。小枝は1～3回分隠れていられますが，見つかることもあります。

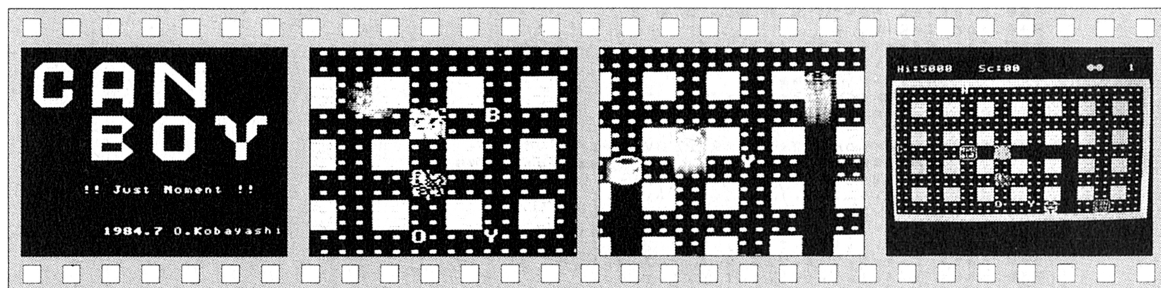
赤と黄色のCANBOYと書いてあるお札は，通ることができません。黄色のお札は面の数現われ，オニがカンをさがしているときは，通ることができます。赤色のお札は神出鬼没的に現われますが，小枝に隠れ

《第1表》変数表

変数	内容
AC	お札（赤）のタイマ
F	ステージ数
K	キー・アドレス
P	オニと衝突したフラグ
PC	小枝のタイマ
Pd	カンボーイの通ったキャラクタ
PI	オニのステータス（0：カンをさがす，1：中央にもどる，2：おいかける）
PJ	オニのカンをおいてからのタイマ
PK	カンボーイの見つかったかどうか
SK	カンボーイの数
U，V	オニの座標
W，Z	カンの座標
X，Y	カンボーイの座標

スプライト

番号	内容	番号	内容
0	小枝	1	カンボーイ
2	オニ	3	オニの視線
4	スペシャル	11	カン
5	お札		



《写真1》タイトル画面　《写真2》カンをけってゲームが始まります　《写真3》オニがカンを取ってきて——　《写真4》つかまらないように，ドットを取れ!!

★漢字シリーズ国名論：つぎの漢字を読んでみよう。わかった人はOFまで。「波期」「秘露」「諸威」。(東京都足立区・七八14才)……【Dr.D：ふむ，こんな国あったかな？編：中近東，欧州の国名らしいですよ。】

ているときは通ることができます。

面が増えるにしたがい，頭を使うのでがんばってください。

操作方法

ＲＵＮでスタート。カンボーイはカーソル・キーで移動し，左［ＳＨＩＦＴ］キーでカンをけったり，小枝に隠れることができます。

CHECKER FLAG

編：カンけり遊びがゲームのネタになるとは，Dr.もビックリですね！

Dr.D：はははは，けっこうなことだ。アイデアなんて，いつも身近にゴロゴロしてるものなのさ。この作品は，その代表例だな。

CAN BOYのプログラム・リスト

```
10 goto 450
20 if status(1)=1 then goto 80
30 K=inkey(0):if K=51 and rcrt(X/8,Y/8-1)<>128 then Y=Y-D:go
to 70
40 if K=55 and rcrt(X/8+2,Y/8)<>128 then X=X+D:goto 70
50 if K=46 and rcrt(X/8,Y/8+2)<>128 then Y=Y+D:goto 70
60 if K=54 and rcrt(X/8-1,Y/8)<>128 then X=X-D
70 move 1 to X,Y,JC
80!
90 if AC mod 100=0 then loc 5 to rnd(6)*32+8,rnd(4)*32+32:AC
=0
100 if coinc(5)=1 then erase 1,5:play "o4ccco3a4o4ccco49":go
to 950
110 W=sprite(11,1):Z=sprite(11,0):if((W<>104)+(Z<>96))*(PI<>
1)then PI=0
120 if status(3)<>1 then erase 3
130 if coinc(3)=1 and PI<>0 and play=0 then gosub 400
140 if coinc(3)=0 then PC=PC+1:if PC>3 then joint 0 to 1:era
se 0
150 if coinc(0)=1 and inkey(1)=4 then joint 0 to 1,1
160 if coinc(4)=1 then SK=SK+1:play "o5a32g32a16":erase 4
170 if PJ<>0 then PJ=PJ-1:goto 220
180 if(inkey(1)=4)*(X=W)*(Y=Z)*(coinc(2)<>3)then move 11 to
rnd(6)*32+8,rnd(4)*32+32,3:gosub 410:gosub 380:PI=0:S=S-1
190 if PI=2 then Q=X:R=Y:gosub 310:if P=1 then gosub 400 els
e if status(3)<>1 then loc 3 to#2:move 3 to UI,VI,1
200 if PI=0 then Q=W:R=Z:gosub 310:if P=1 and status(11)<>1
then PI=1:joint 11 to 2,1
210 if PI=1 then Q=104:R=96:gosub 310:if P=1 then PI=2:joint
 11 to 2:PJ=20:if PK=1 then play "o4ccco3a4o4ccco394":gosub
410:goto 950
220 PD=rcrt(X/8,Y/8):if PD=168 then if PI<>0 then erase 1,2,
11:play "o4ccco3a4o4ccco49":goto 950 else goto 270
230 if(PK=1)+(PD=32)then goto 270
240 if PD=165 then E=E+1:goto 260
250 GC=GC+1:if chr$(PD)<>mid$(G$,GC,1)then S=S-10:play "o3Bb
32" else S=S+10:play "o69a9":if GC=GF then gosub 420
260 locate X/8,Y/8:mprint(2,2)!"     ":play,,"o3a32f32"!if E=
107-F-GF then goto 880
270 if HS<=E+S then HS=E+S
280 print cursor(4,1)!num$(HS);"0 "!cursor(14,1)!num$(S+E)!"
0 "!cursor(24,1);rpt$(SK,"●");"   "
290 AC=AC+1:goto 20
300!
310 if status(2)=1 then return
320 VI=V:UI=U:O=abs(drct(Q,R,U,V)):P=0:if O=0 then P=1:retur
n
330 if O=1 then if rcrt(U/8+2,V/8)<>128 then U=U+D:UI=232:sc
od 2,144:goto 370 else O=2
340 if O=2 then if rcrt(U/8,V/8+2)<>128 then V=V+D:VI=160:sc
od 2,148:goto 370 else O=3
350 if O=3 then if rcrt(U/8-1,V/8)<>128 then U=U-D:UI=8:scod
 2,152:goto 370 else O=4
360 if O=4 then if rcrt(U/8,V/8-1)<>128 then V=V-D:VI=32:sco
d 2,148 else O=1:goto 330
370 move 2 to U,V,2:return
380 for I=15 to 0 step-1:sg 2,127,I:sleep 3,1:next I:if PI=1
 then S=S+11
390 return
400 stchr "fff8e0df7f187dfd" to 161:stchr "f8f838d8f0c0f0f8"
 to 163:scol 1,4:PI=1:PK=1:play "o5d8ccd8":return
410 stchr "ffdfe0f87f187dfd" to 161:stchr "f8d838f8f0c0f0f8"
 to 163:PK=0:scol 1,10:return
420 scod 4,140:scol 4,13:loc 4 to rnd(6)*32+8,rnd(4)*32+32:J
C=3:return
430 U=rnd(6)*4+1:V=rnd(4)*4+4:if(U=13 and V=12)or rcrt(U,V)<
>165 then goto 430
440 return
450 print "[illegible]"::stchr "fff000fff000fff" to 128,1:HS=500
460 for I=58 to 122:color I,&70:next I:for I=32 to 57:color
I,&B0:next I:color 225,&A0:color 128,&85:gosub 1040
470 for I=&2800 to &2FFF:vpoke I,vpeek(I)or vpeek(I)/2:next
I
480 for I=32 to 57:color I,&B0:next I
490 stchr "01063c6a914aad72" to 132
500 stchr "4739665967380101" to 133
510 stchr "80a05c2a538d59ab" to 134
520 stchr "24d4560a629c8080" to 135
530 stchr "0738404078 7f6f57" to 136
540 stchr "5e556c7d7f7f3f07" to 137
550 stchr "e01c02021efefaea" to 138
560 stchr "62aa2ebefefefce0" to 139
570 stchr "20383e3f39363b3d" to 140
580 stchr "36393f3e38202020" to 141
590 stchr "00000080e0f8fefe" to 142
600 stchr "f8e0800000000000" to 143
610 stchr "f0cb0f1f3f336769" to 144
620 stchr "e9e7f3fffffcf86" to 145
630 stchr "07cbf8f8fccc9eab" to 146
640 stchr "a79fcffffffff361" to 147
650 stchr "f0cb0f1f3f336769" to 148
660 stchr "e9e7f3fffffcf86" to 149
670 stchr "07cbf8f8fccce696" to 150
680 stchr "97e7cffffffff361" to 151
690 stchr "f0cb0f1f3f337965" to 152
700 stchr "e5f9f3fffffcf86" to 153
710 stchr "07cbf8f8fccce696" to 154
720 stchr "97e7cffffffff361" to 155
730 stchr "073870f0ff008ac7" to 160
740 stchr "ffdfe0f87f187dfd" to 161
750 stchr "00e07078ff008818" to 162
760 stchr "f8d838f8f0c0f0f8" to 163
770 stchr "3f4091aaa2ab9280" to 164
780 stchr "a1a2b2aaaab1403f" to 165
790 stchr "fc0225a5b5ada501" to 166
800 stchr "29a99989a91102fc" to 167
810 stchr "3f4091aaa2ab9280" to 168,1
820 stchr "a1a2b2aaaab1403f" to 169,1
830 stchr "fc0225a5b5ada501" to 170,1
840 stchr "29a99989a91102fc" to 171,1
850 G$="CANBOY":GF=len(G$):color 168,&B0
860 console 0,0:play "t104l16":PC=0:S=0:D=16:SK=2:F=0:print
"■↓→Hi:";HS*10!cursor(11,1)!"Sc:"
870 play "o5a8a8a898e8e8e8d8e8e8a898a898a4"
880 E=0:S=S+F*107:F=F+1:SK=SK+1:color 128,14*16+F mod 12+2:j
oint 0 to 1
890 print cursor(28,1);F;cursor(0,3);rpt$(32,"■");:for I=1 t
o 4
900 for I1=0 to 1:print "■";rpt$(30,"・");"■";:next:for I1=0
to 1:print "■";:for I2=1 to 7:print "・・■■";:next:print "・・■"
;:next:next
910 for I1=0 to 1:print "■";rpt$(30,"・");"■";:next:print rpt
$(32,"■");"[illegible]";
920 GC=0:JC=2:for I=1 to GF:gosub 430:print cursor(U,V);mid$
(G$,I,1);:next I
930 for I=1 to F:gosub 430:locate U,V:mprint(2,2);"[illegible]":nex
t I
940 mag 2:scod 0,132:scol 0,2:loc 0 to rnd(6)*32+8,rnd(4)*32
+32:scod 5,164:scol 5,9
950 erase 1,2,3,4,5,11:SK=SK-1:if SK<0 then goto 1010
960 U=104:V=96:scod 11,136:scol 11,5:loc 11 to U,V:scod 2,14
4:scol 2,8:loc 2 to 104,96
970 X=U:Y=V:scod 1,160:scol 1,10:loc 1 to X,Y:scod 3,156:sco
l 3,3:sleep 1
980 print cursor(3,2);"Hit [SHIFT] and Start !!";cursor(0,2)
;rpt$(30," ");:if inkey(1)<>4 then goto 980
990 move 11 to rnd(6)*32+8,rnd(4)*32+32:gosub 380
1000 PJ=0:PI=0:PK=0:goto 20
1010 play "o5a8a8a8a8a8b8b8a2g4a4":sleep 1
1020 print cursor(10,5);"Game Over";cursor(10,9);"Hit [SHIFT
]"
1030 if inkey(1)<>4 then goto 1030 else goto 860
1040  print "[illegible]"
1050  print "[illegible]"
1060 print "[illegible]"
1070 print "[illegible]"
1080 print "[illegible]"
1090 print
1100 print "[illegible]"
1110 print "[illegible]"
1120 print "[illegible]"
1130 print "[illegible]"
1140 print "[illegible]"
1150 print "[illegible]";cursor(7,15);"!! Just Moment !!";cursor(9,2
0);"1984.7 O.Kobayashi"
1160 return
```

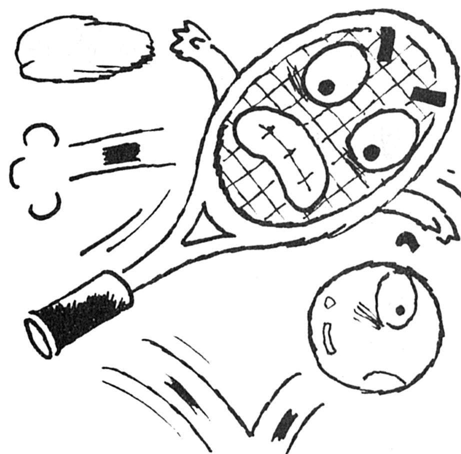
★僕の友達のＰＣは，野球狂のことを「やきゅうけん」といいます。もちろんジャン狂のことを「ジャンけん」といってます。まるでアホです。（兵庫県姫路市・重　俊次14才）……【影：将来がＵＦＯな人物だな。ウン！】

MAXマシン(MAX BASIC)用

NO SIDE

(ノー サイド)

西沢 五郎



あそびかた

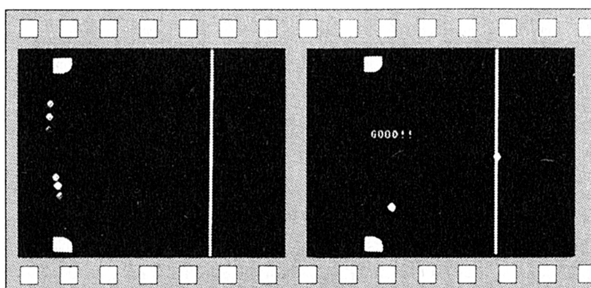
このゲームは，名のとおりSIDEがないゲームです。内容は，いたって簡単。はねているボールを，うちかえせばよいのです。上に向かってはねて下へ落ちてくるボールと，下に向かってはねて上に向かって落ちてくるボールの2個があります。上下に一つずつラケット(？)のようなものがあるので，[A][D]で移動させて，うまくボールをうちかえしてください。

画面の右側に線がひいてあり，どちらかのボールがそこまで運ばれると1面クリアです。

受けそこねて下か上(？)にボールが落ちると，ゲーム・オーバーです。ボールは，ラケットの右に当たるほどX方向の増加量が多くなります。

改造について

面クリアごとのボーナスをつけたりしても，よいと思います。ボーナスはでませんが，面クリアするとボールの速さが3面まで変わるようにしてあります（時間(秒)の増加の変化を使った)。これであきてしまった人は，プログラムの初めの放物線のグラフの式の初速などを変えると，おもしろいと思います。



《写真1》ポヨヨ〜ン，放物線を描いて動くボール　《写真2》二つのボールに気を配って，ゴール！

《リスト1》プログラム・リスト

```
10 POKE55,255:POKE56,12:FORI=0TO17:READQ
:POKE3584+I,Q:NEXT
20 FORI=18TO87:POKE3584+I,0:NEXT
30 FORI=88TO166:READQ:POKE3584+I,Q:NEXT
40 FORI=167TO192:POKE3584+I,0:NEXT
50 DATA60,0,0,126,0,0,251,0,0,251,0,0,10
2,0,0,60,0,0,31,255,0
60 DATA31,255,224,31,255,248,31,255,252,
31,255,254,31,255,254,31,255,255
70 DATA31,255,255,31,255,255,31,255,255,
31,255,255,31,255,255,31,255,255,0
80 DATA31,255,255,31,255,255,31,255,255,
31,255,255,31,255,255,31,255,255
90 DATA31,255,255,31,255,254,31,255,254,
31,255,252,31,255,248,31,255,224
95 DATA31,255,0
100 POKE631,131:POKE198,1:CLR:NEW
```

《リスト2》NO SIDEのメイン・プログラム・リスト
（リスト1をLOAD, RUNしたあと，リスト2をLOAD, RUNします）

```
10 V=53248:J=0.2:K=0.3:S=0
15 POKEV+21,15:POKE2040,56:POKE2041,56:P
OKE2042,58:POKE2043,57:POKEV+39,1
16 POKEV+40,7:POKEV+41,13:POKEV+42,13
17 A$="SQQQQQQQQQQ"
20 A=24:B=220:C=24:D=74:E=24:F=2:G=40:H=
2:I=40:PRINT"♥":N=0:T=0:U=0
30 DEFFNL(T)=220-(40*T-4.9*T*T)
40 DEFFNM(U)=74+(40*U-4.9*U*U)
90 FORX=1TO25:PRINTTAB(27)"|":NEXT
100 P=PEEK(197):E=E+7*(P=10)-7*(P=18)
105 E=E+3*(E>232)-3*(E<24)
110 T=T+J:U=U+K:A=A+F:C=C+H
120 B=FNL(T):D=FNM(U):N=0
125 POKEV,A:POKEV+1,B:POKEV+2,C:POKEV+3,
D:POKEV+4,E:POKEV+5,65
126 POKEV+6,E:POKEV+7,220
130 N=-(B>217)-2*(D<81)-3*(A>232)-3*(C>2
32)
140 ONNGOTO200,220,240
150 PRINT"SSC="S
170 GOTO100
200 IFE-4<AANDA<E+20THENT=0:B=219:F=(A-E
)/2:S=S+10:GOTO100
210 GOTO300
220 IFE-4<CANDC<E+20THENU=0:D=75:H=(C-E)
/2:S=S+10:GOTO100
230 GOTO300
240 J=J+0.1:K=K+0.1:IFJ=0.5THENJ=0.2:K=0
.3
250 PRINTA$TAB(10)"GOOD!!"
270 FORI=0TO3000:NEXT:GOTO20
300 PRINTA$TAB(10)"GAME OVER!!"
320 GETB$:IFB$="S"THEN10
330 GOTO320
```


★P6mkIIでEXEC&H4Bとすると不気味な笑い声が聞こえ暴走します。（大阪府泉佐野市・白石浩一14才）
……【影：こ，この声か。しかも実行する前から聞こえるぞ。まか不思議。編：シーッ，Dr.のセキだよ。】

MSX用

反物質生命体 Kage

YAMI



○内　容

トン平君の村では，バルカン星から連れ返った反物質生命体「Ｋａｇｅ」を退治することになりました。というのも，「Ｋａｇｅ」は反物質生命体のため，トン平君たちと少しでも接触しようものなら，両方とも消滅してしまうからでした。

そして，村の会議で「Ｋａｇｅ」退治に決まったのは……トン平君でした。さっそく，長老がトン平君に言いました。「このな，このモニタに入って，Ｋａｇｅと戦うんじゃ。武器はな，このＢＥＡＭガンじゃ。それからこれが受信器じゃ。受信器のとおりに動くんじゃぞ。くれぐれもＫａｇｅとぶつからんようにな」。

これだけ言うと，長老は魔法をかけて，トン平君をモニタの中に入れてしまいました。そして長老は，ＭＳＸ送信器で送信を始めました。ところがこのＭＳＸ送信器は，コンデンサのエネルギーが〝５〟にならないと送信できないのでした。そのうえ，トン平君は送信がないと適当に動いてしまうので，非常にヤバイのでありました。

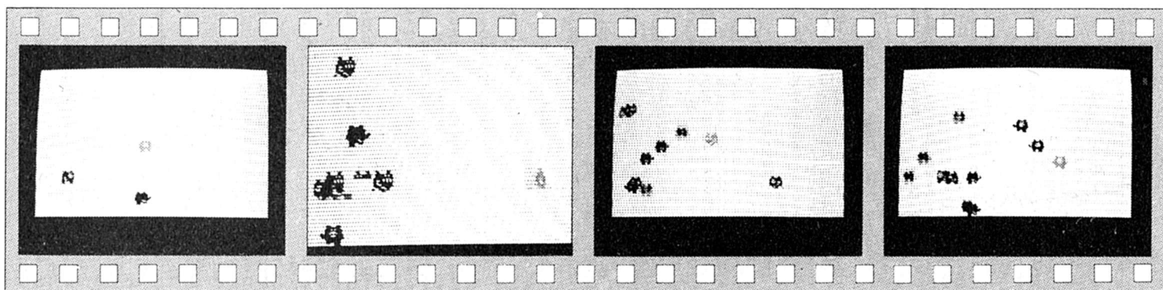
「やった，やっつけたぞ!!」とトン平君はＢＥＡＭを「Ｋａｇｅ」に命中させました。「な，なんじゃあ？」

ところが，なんと「Ｋａｇｅ」は反物質生命体のため１匹が２匹になってしまいました。

トン平君は，必死でＢＥＡＭを撃ちまくりました。いつのまにやら，「Ｋａｇｅ」は30匹になっておりました。「もうだめだ」と，トン平君がＢＥＡＭを再度当てたとき……！

《第１表》変数表

変数	内容
Ｍ＄(　)	曲のＤＡＴＡ
ＺＯ	曲の何小節目か
ＶＩ	「Ｋａｇｅ」の数
ＥＮ	ＭＳＸ送信器のエネルギー
ＳＴ	トン平君の歩く距離
ＨＸ, ＨＹ	トン平君の歩く方向
Ｘ, Ｙ	トン平君の位置
Ｅ(　), Ｆ(　)	「Ｋａｇｅ」の位置
Ｇ(　), Ｈ(　)	「Ｋａｇｅ」の動く方向
Ｓ(　)	「Ｋａｇｅ」の歩く距離



《写真１》中央がトン平君，黒いのがKage　《写真２》Kageにビームを発射する　《写真３》どんどん増えるKage　《写真４》トン平君も動きにくくなってくる

★いつもヨコになっているタテに，気合いを入れた。「タテ，立つんだ〜っ！」（山形県天童市・ＣＡＧＥⅡ世13才）……【影：立たなけりゃヨコにしちまえ，そこのヨコ。編集長：こら，ヨコになって私をじろじろ見るな！】

○遊びかた

あなたは，この長老に乗り移ってください。カーソル・キーで移動，スペース・キーでＢＥＡＭの発射です。なお，右上の緑のエネルギー・ゲージが５本でないと，これらの指令は送信できませんが，トン平君の方向を一度指定すると，つぎに指定するまで最高16歩は，同方向に移動します。

ようするに，「Ｋａｇｅ」を30匹以上に増やせばよろしいんです。

反物質生命体kageのプログラム・リスト

```
10 NA$="Dr.D & ﾍﾝ":GOTO 1090
20 '*** ﾒｲﾝ ﾙｰﾃｨﾝ ***
30 '*** ﾄﾝﾀ ﾉ ﾙｰﾃｨﾝ ***
40 IF EN=PTHEN GOSUB200
50 IF ST=WA THEN A%=RND(1)+RND(0)+RND(0)+RND(0):HX=4*(A%=3)-4*(A%=2):HY=4*(A%=1)
-4*(A%=0):ST=0
60 FOR A1 =1 TO VI
70 IF (ABS(X-E(A1))<15)AND(ABS(Y-F(A1))<15)THEN 990ELSE NEXT
80  X=X+HX:Y=Y+HY:ST=ST+I:HX=(X<P)*-8+(X>Q)*8+HX:HY=(Y<O)*-8+(Y>R)*8+HY
90 EN=EN+(EN<>P)*-2
100 LINE(250,EN+P)-(255,EN+P),12
110 SOUND7,254:SOUND8,15:SOUND0,45:SOUND1,0:SOUND8,0:SOUND7,56
120 PUT SPRITE0,(X,Y),6,(HY=4)*-1+(HY=-4)*-3+(HX=4)*-7+(HX=-4)*-5+STMOD2
130 '*** ｸﾛﾌﾞﾀ ﾉ ﾙｰﾃｨﾝ ***
140 FOR A1=1 TO VI
150 IF S(A1)=WA THEN GOSUB 190 ELSE S(A1)=S(A1)+I
160 E(A1)=E(A1)+G(A1):F(A1)=F(A1)+H(A1)
170 G(A1)=10*(E(A1)>Q)-10*(E(A1)<P)+G(A1):H(A1)=10*(F(A1)>R)-10*(F(A1)<O)+H(A1)
180 PUT SPRITE A1,(E(A1),F(A1)),1,(H(A1)=5)*-1+(H(A1)=-5)*-3+(G(A1)=5)*-7+(G(A1)
=-5)*-5+S(A1)MOD2:NEXT:GOTO 40
190 A%=RND(1)+RND(0)+RND(0)+RND(0):G(A1)=5*(A%=0)-5*(A%=1):H(A1)=5*(A%=2)-5*(A%=
3):S(A1)=0:RETURN
200 IF STRIG(0)=0 THEN 420
210 '*** ｼﾞｮｲ ｽﾃｨｯｸ ｶﾞ ｵｻﾚﾀ ﾙｰﾃｨﾝ ***
220 A2=VI:SOUND7,56:SOUND8,15:FOR LL=1TO5:SOUND0,80:FORNT=0TO30:NEXT:SOUND0,105:
FORNT=0TO30:NEXT:NEXT:SOUND8,0
230 ON (HX+HY+HY)/4+3 GOTO 360,280,400,240,320,400,400,400,400,400
240 LINE(X+15,Y+8)-(230,Y+8),1:LINE(X+15,Y+8)-(230,Y+8),15
250 FOR A1=1 TO A2
260 IF (X<E(A1)) AND (ABS(Y-F(A1))<8) THEN GOSUB 460
270 NEXT A1 :GOTO 400
280 LINE(X+2,Y+8)-(10,Y+8),1:LINE(X+2,Y+8)-(10,Y+8),15
290 FOR A1=1 TO A2
300 IF (X>E(A1)) AND (ABS(Y-F(A1))<8) THEN GOSUB 460
310 NEXT A1 :GOTO 400
320 LINE(X+8,Y+15)-(X+8,190),1:LINE(X+8,Y+15)-(X+8,190),15
330 FOR A1=1 TO A2
340 IF (ABS(X-E(A1))<8) AND (Y<F(A1)) THEN GOSUB 460
350 NEXT A1  :GOTO 400
360 LINE(X+8,Y+2)-(X+8,5),1:LINE(X+8,Y+2)-(X+8,5),15
370 FOR A1=1 TO A2
380 IF (ABS(X-E(A1))<8) AND (Y>F(A1)) THEN GOSUB 460
390 NEXT A1
400 LINE(250,P)-(255,EN+10),1,BF:EN=0:RETURN
410 '*** ｶｰｿﾙｷｰ ｶﾞｵｻﾚﾀｶ ﾉ ﾙｰﾃｨﾝ ***
420 AB=STICK(0):IF AB=0 THEN RETURN 50
430 HX=4*(AB=7)-4*(AB=3):HY=4*(AB=1)-4*(AB=5)
440 LINE(250,P)-(255,EN+P),1,BF:ST=0:EN=0:RETURN 80
450 '*** ﾀﾏ ｶﾞｱﾀｯﾀ ﾙｰﾃｨﾝ ***
460 VI=VI+I:SC=SC+200:E(VI)=E(A1):F(VI)=F(A1):G(VI)=-1*G(A1):H(VI)=-1*H(A1)
470 SOUND7,56:SOUND8,15:FORDD=15TO0STEP-3:FORFF=250TO20STEP-20:SOUND0,FF:SOUND1,
DD:SOUND8,15:NEXT:NEXT:RETURN
480 '*** ｵﾝｶﾞｸ ｴﾝｿｳ ﾙｰﾃｨﾝ ***
490 SOUND7,56:PLAY"","",M$(ZO):IFZO=34THEN ZO=0ELSE ZO=ZO+1
500 RETURN
510 '*** ｷｬﾗ ﾖﾐｺﾐ ***
520 RESTORE 540:FORA1=1TO8:FORA2=1TO32:READ A$:B$=B$+CHR$(VAL("&h"+A$)):NEXT:SPR
ITE$(A1)=B$:B$="":NEXT:RETURN
530 '*** ｷｬﾗ ﾃﾞｰﾀ ***
540 DATA 1C,0C,1F,3D,3F,3C,3A,3A,7C,7F,7F,3F,1F,1E,1E,1E,70,60,F0,78,F8,78,BB,BB
,7F,FE,F8,F8,F0,70,70,00
550 DATA 0E,06,0F,1E,1F,1E,DD,DD,FE,7F,1F,1F,0F,0E,0E,00,38,30,F8,BC,FC,3C,5C,5C
,3E,FE,FE,FC,F8,78,78,78
560 DATA 1C,0C,1F,3F,3F,3F,3F,3F,7F,7F,7E,3F,1F,1E,1E,1E,70,60,F0,F8,F8,F8,FB,FB
,FF,FE,78,B8,D0,70,70,00
570 DATA 0E,06,0F,1F,1F,1F,DF,DF,FF,7F,1E,1F,0F,0E,0E,00,38,30,F8,FC,FC,FC,FC,FC
,FE,FE,3E,DC,F8,78,78,78
580 DATA 38,18,3F,6B,7F,63,55,55,63,7F,7E,7F,3F,7C,7C,38,E0,60,F0,F0,F0,F8,F8,F8
,B8,D8,D8,3C,FA,F9,39,78
590 DATA 38,18,3F,6B,7F,63,55,55,63,7F,7F,7F,3C,1B,0B,07,E0,60,F0,F0,F0,F8,F8,98
,58,D8,38,F8,F0,C8,84,04
600 DATA 0E,06,0F,0F,0F,1F,1F,1F,1D,1B,1B,3C,5F,9F,9C,1E,1C,18,FC,D6,FE,C6,AA,AA
,C6,FE,7E,FE,FC,3E,3E,1C
610 DATA 0E,06,0F,0F,0F,1F,1F,19,1A,1B,1C,1F,0F,33,21,00,1C,18,FC,D6,FE,C6,AA,AA
,C6,FE,FE,FE,3C,D8,D0,E0
620 '*** ｵﾝｶﾞｸ ﾖﾐｺﾐ ﾙｰﾃｨﾝ ***
630 RESTORE 650:FOR A1=0TO34:READ M$(A1):NEXT:RETURN
640 '*** ｷｮｸ ﾉ ﾃﾞｰﾀ ***
650 DATA t140o3s9m4000e8e8d8c8o2b4.b8o3e8o2b4o3m8000c8
660 DATA m4000c2c8c8d8e8f4.f8g8d4m8000e8
670 DATA m4000e2e8e8f8g8a4.f8d8a4m8000g#8
680 DATA m4000g#4e8f8e8d8c8o2b8o3c2d4.m8000e8
690 DATA m4000e4r4e8e8d8c8o2b4.b8o3e8o2b4o3m8000c8
700 DATA m4000c2c8c8d8e8f4.f8g8d4m8000e8
710 DATA m4000e2e8e8f8g8a4.f8d8a4m8000g#8
720 DATA m4000g#4e8f8e8d8c8o2b8o3c16o2b16m8000a8a2.
730 DATA m4000r2r8o3e8a8b8o4c4.c8o3b8g4m8000e8
740 DATA m4000e8g8e4r8a8b8o4c8d4d8c8o3b8a4m8000b8
750 DATA m4000b2r8e8a8b8o4c4.c8o3b8g4m8000e8
760 DATA m4000e8g8e4r8a8b8o4c8d8d8c8o3b8a8g#4m8000a8
770 DATA m4000a2e8e8d8c8o2b4.b8o3e8o2b4o3m8000c8
780 DATA m4000c2c8c8d8e8f4.f8g8d4m8000e8
790 DATA m4000e2e8e8f8g8a4.f8d8a4m8000g#8
800 DATA m4000g#4e8f8e8d8c8o2b8o3c16o2b16a8a2.,r1
810 DATA o3s9m4000e8e8d8c8o2b4.b8o3e8o2b4o3m8000c8
820 DATA m4000c2c8c8d8e8f4.f8g8d4m8000e8
830 DATA m4000e2e8e8f8g8a4.f8d8a4m8000g#8
840 DATA m4000g#4e8f8e8d8c8o2b8o3c2d4.m8000e8
850 DATA m4000e4r4e8e8d8c8o2b4.b8o3e8o2b4o3m8000c8
860 DATA m4000c2c8c8d8e8f4.f8g8d4m8000e8
870 DATA m4000e2e8e8f8g8a4.f8d8a4m8000g#8
880 DATA m4000g#4e8f8e8d8c8o2b8o3c16o2b16m8000a8a2.
890 DATA m4000r2r8o3e8a8b8o4c4.c8o3b8g4m8000e8
900 DATA m4000e8g8e4r8a8b8o4c8d4d8c8o3b8a4m8000b8
910 DATA m4000b2r8e8a8b8o4c4.c8o3b8g4m8000e8
920 DATA m4000e8g8e4r8a8b8o4c8d8d8c8o3b8a8g#4m8000a8
930 DATA m4000a2r8o3e8a8b8o4c4.c8o3b8g4m8000e8
940 DATA m4000e8g8e4r8a8b8o4c8d4d8c8o3b8a4m8000b8
950 DATA m4000b2r8e8a8b8o4c4.c8o3b8g4m8000e8
960 DATA m4000e8g8e4r8a8b8o4c8d8d8c8o3b8a8g#4m8000a8
970 DATA m4000a2r8a8b8o4c8d8d8c8o3b8a8g#4m8000a8,m4000a2r2
980 '*** ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ ***
990 SCREEN0:COLOR13,1:CLS:WIDTH40:CLS:KEY OFF
1000 LOCATE5,10:PRINT"Your Score is ";SC;" points":PRINT:IF HI<SC THEN HI=SC:INP
UT"This is high-score! Your name";NA$
1010 PRINT:PRINT:PRINT"High-score ",HI;" by ";NA$
1020 LOCATE5,20:PRINT"One should hit [Any] key!"
1030 IFINKEY$=""THEN1030ELSE SC=0:ZO=0:VI=2:INTERVAL OFF:GOTO1140
1040 '*** 30 ﾋﾟｷ ﾆ ﾅｯﾀ ﾙｰﾃｨﾝ ***
1050 SCREEN0:A1=ERR:IF A1<>9 THEN PRINT"Error":END
1060 PRINT"thank you very much! "
1070 END
1080 '*** ｼｮｷｾｯﾃｲ ﾄｶ ***
1090 SCREEN0:COLOR12,1:CLS:KEY OFF:WIDTH30
1100 LOCATE0,5:PRINT"<<<<< Kage Game >>>>>      MSX":PRINT:PRINT:PRINT"Song by Hi
tomi Ishikawa":PRINT"Made by YAMI"
1110 PRINT:PRINT:PRINT"Move  ｶｰｿﾙｷｰ":PRINT"Beam ｽﾍﾟｰｽｷｰ":PRINT:PRINT:PRINT"RED p
ig ---ﾄﾝﾍﾟｲｸﾝ":PRINT:PRINT"BLACK -----Kage"
1120 ON INTERVAL=200 GOSUB 490:ON ERROR GOTO1050:DEFINTA-L,N-Z:DEFSTRM :DIME(30)
,F(30),G(30),H(30),S(30):DIMM$(34):GOSUB 630
1130 SOUND7,56:PLAY"t140o3s9m4000e8e8d8c8o2b4.b8o3e8o2b4o3m8000c8m4000c2c8c8d8e8
f4.f8g8d4m8000e8e2","t140o6s9m4000e8e8d8c8o5b4.b8o6e8o5b4o6m8000c8m4000c2c8c8d8e
8f4.f8g8d4m8000e8e2"
1140 FOR A2=1 TO 30:E(A2)=INT(RND(1)*230):F(A2)=INT(RND(1)*190):G(A2)=INT(RND(1)
*10)-5:H(A2)=INT(RND(1)*10)-5:S(A2)=INT(RND(1)*14+1):NEXT:X=INT(RND(1)*210)+10:Y
=INT(RND(1)*176)
1150 PRINT"All right?  >>> Hit [Any] key"
1160 WA=16:I=1:O=0:P=10:Q=220:R=176:VI=2
1170 NIT=INT(RND(1)*14+1)
1180 IFINKEY$=""THEN1130
1190 IF PLAY(0)=-1THEN 1200
1200 SOUND8,0:SOUND9,0:INTERVAL ON
1210 SCREEN2,2:COLOR 15,1,1:CLS:GOSUB520
1220 LINE(10,0)-(236,192),15,BF:FORA1=0TO190STEP3:LINE(10,A1)-(235,A1),NIT:NEXT
1230 GOTO 40
```

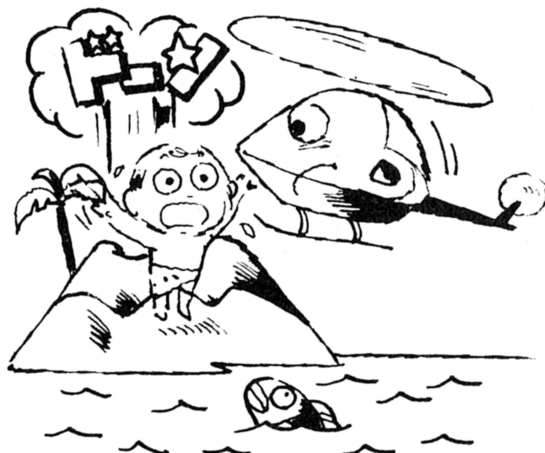

★あんな危険なパックランドに家を建てたパックマンの気が知れない。（大阪市・馬渕健一15才）……**【編：そんなこといったってねえ～，そのほうがゲームがおもしろくなるでしょ！影：まじめに答えるな，ボカ!!編：ﾐﾐ】**

MSX用

ジェットヘリ

JETHERI

藤本　英一



内　　容

マグマの活動で，沈んでしまう島にとりのこされた人々を，君のジェットヘリで脱出させてください。

しかし，その島にはマグマの化身がいて，ジェットヘリのじゃまをします。

ヘリのビームとすばやい行動で，多くの人を助けてください。赤い色の人々が最後です。

あそびかた

カーソル・キーの←↑→で移動し，↓でヒモをつるし助けてください。

スペース・キーで，少しの間ビームにより追いはらうことができます。しかし，あまり多用すると，スコアが下がり，マグマの化身を海に落とすことができません。

最後に

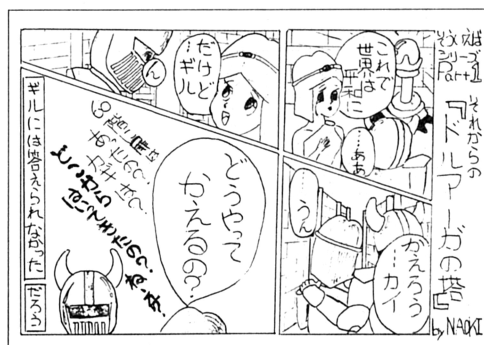
沈む島にスプライトを使えば，もっと速くなります。

CHECKER FLAG

Dr.D：プログラムの長さのわりに，うまくまとまっているな。このゲームでは，ヘリコプター，人間，敵，そして島の四つのキャラクタが動くわけだが，少しも動きに不自然さがないぞ。

編：やはり，スプライトの効果でしょうか。

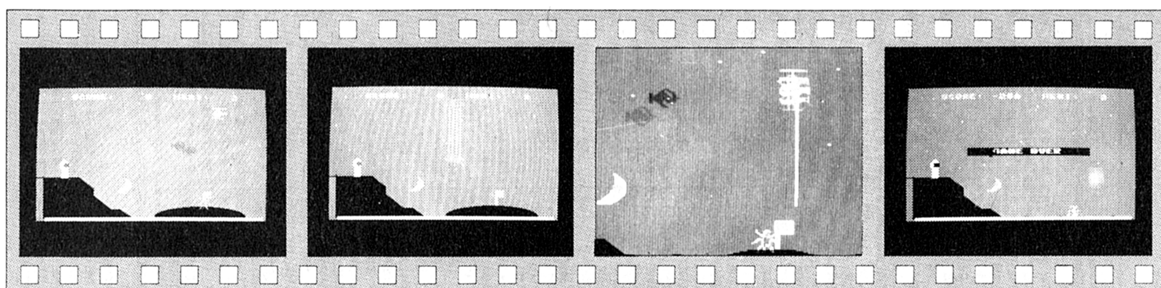
Dr.D：そうだな，それに，作者も動き重視でこの作品を作りあげたようだぞ。



by NAOKI

評…続編がでるのかもネ！（つぐ美）

MSX



《写真１》島に残された人を救助せよ！

《写真２》パタパタパタと，左の陸へ運びます

《写真３》マグマの化身の攻撃に気をつけろ！

《写真４》島が沈んでしまったらオシマイ！

★うけないギャグ①：「となりの人が子を産んだとよ」「へえ，そりゃあこううんだ！」（群馬県太田市・ギャグマンJr）……【影：「となりの人が外出したよ」「へえ，そりゃあこううんだ」編：まるでどろぼうじゃないの。】

JETHERIのプログラム・リスト

```
10 '●●●●JET/HERI FUJI●●●●
20 SCREEN3,2:OPEN"GRP:"AS#1:PRESET(30,80):PRINT#1,"JETHERI":FORJ=1TO6:S$=""
30 FORI=1TO32:READ A$:S$=S$+CHR$(VAL("&H"+A$)):NEXT:SPRITE$(J)=S$:NEXT
40 DATA FF,FF,02,02,0F,13,23,4B,9B,8B,FF,7F,09,09,89,7F,FE,FE,00,00,00,80,C1,FF,
FD,FF,E1,C0,00,00,08,F0
50 DATA 00,00,03,07,04,03,1F,37,67,87,07,0F,18,10,10,30,00,00,00,80,80,00,E0,B0,
98,84,80,C0,60,20,20,30
60 DATA 43,47,24,13,0F,07,07,07,07,07,04,04,04,04,04,08,08,88,10,20,C0,80,80,80,
80,80,80,80,80,80,80,40
70 DATA 01,03,07,CF,DF,FF,FF,FF,DE,CE,07,03,01,00,00,00,C0,60,38,98,CC,EC,FF,FC,
FC,78,10,80,C0,00,00,00
80 DATA 18,7B,2E,C7,9F,67,45,CF,9F,0D,1B,6C,83,C1,01,00,C6,AD,F9,70,F8,F0,FC,BB,
F8,EC,D6,CB,65,A8,54,A0
90 DATA 06,09,01,01,01,01,19,25,43,01,01,39,45,83,03,03,60,90,80,80,80,80,98,A4,
C2,80,80,90,A2,C1,C0,C0
100 SCREEN2:COLOR 15,4,1:CLS:DEFINT A-Z
110 FORI=1TO50:PSET(SX,SY),15
120 SX=INT(RND(1)*240):SY=INT(RND(1)*120):NEXTI
130 DRAW"C1BM0,130R50F15D10F20R10F13L100U60":PAINT(20,170),1
140 FORI=0TO31:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT
150 LINE(70,90)-(200,100),4,BF
160 CIRCLE(95,140),10,4:PAINT(95,140),4
170 LINE(110,130)-(235,186),4,BF
180 DRAW"C14BM30,130U15L2U5E5F5D5L2D15L7":PAINT(35,120),14
190 CIRCLE(95,140),10,11:PAINT(95,140),11
200 CIRCLE(85,135),15,4:PAINT(90,135),4
210 CIRCLE(180,186),50,1,-6.28,-3.14,.3:PAINT(180,184),1
220 LINE(182,170)-(183,150),14,BF:LINE(184,150)-(190,158),15,BF
230 LINE(10,187)-(250,191),7,BF
240 SC=0:JH=3:K=18:EA=185:C=1:L=10:W=2:EB=50:C2=0:QX=150:QY=155
250 LINE(90,10)-(140,20),4,BF
260 FORI=0TO1:PSET(40+I,11),1:PRINT#1,USING"SCORE:#####";SC:NEXTI
270 LINE(190,10)-(240,20),4,BF
280 FORI=0TO1:PSET(150+I,11),1:PRINT#1,"HERI:  ";JH:NEXTI
290 IFJH<=0THENGOTO890
300 C=3+(W>4)*(W<8)*7+(W>7)*(W<11)*12+(W>10)*(W<14)*6
310 AX=200:AY=30:PX=100
320 '●●●  メイン ●●●●●
330 LINE(32,110)-(34,115),1,BF
340 IF QX>EB+150THEN GOSUB1010:QY=QY+2
350 IF (PX>AX-35)*(PX<AX)*(65+PY<AY)THENGOSUB790
360 IF STRIG(0)=-1THENGOSUB550
370 PX=PX+12:IQ=10:PY=INT(RND(1)*20-10)
380 PUTSPRITE4,(PX,80+PY),1,4
390 IF PX>230THEN PX=100
400 QX=QX+1
410 LINE(32,110)-(34,115),9,BF
420 MA=ABS(1-MA):PUTSPRITE2,(QX,QY+3),C,MA+2
430 IF (AY>40)*(AY<95)THEN AY=AY-6
440 LINE(AX,AY+88)-(AX,AY+16),4
450 IF (AY+90>QY)*(QX<AX)*(QX>AX-12)THENGOSUB600
460 S=STICK(0)
470 IF(S=3)*(AX<240)THENAX=AX+8:IQ=8
480 IF(S=7)*(AX>110)THENAX=AX-8:IQ=8
490 IF (S=5)*(AY<80)THEN AY=AY+12:LINE(AX,AY+12)-(AX,AY+80),15:BEEP
500 PUTSPRITE1,(AX-8,AY),7,1
510 GOSUB530
520 GOTO 320'=====メインへ========
530 SOUND2,24:SOUND6,27:SOUND7,53:SOUND8,16:SOUND9,16:SOUND11,133:SOUND12,1:SOUN
D13,IQ
540 RETURN
550 LINE(AX,AY+10)-(AX-60,AY+11),9,B:PX=PX-30:SC=SC-10
560 LINE(AX-60,AY+11)-(AX,AY+10),4,B
570 LINE(90,10)-(140,20),4,BF
580 FORI=0TO1:PSET(80+I,11),4:PRINT#1,USING"#####";SC:NEXTI
590 RETURN
600 '●●● タスケテ ハコブ●●●●
610 IF SC<5000 THEN PUTSPRITE4,(0,209)
620 BEEP:FORAY=78TO20STEP-4:FORCA=1TO9STEP8
630 PLAY"S0M1000T255O5A64"
640 LINE(AX,AY+16)-(AX,AY+87),15:LINE(AX,AY+82)-(AX,AY+90),4
650 LINE(32,110)-(34,115),CA,BF
660 PUTSPRITE1,(AX-8,AY),CA,1:PUTSPRITE2,(AX-8,AY+78),C,2
670 NEXTCA,AY
680 BEEP:IQ=8:GOSUB530:FORAX=AXTO30STEP-4
690 LINE(AX,AY+16)-(AX,AY+85),15:LINE(AX+4,AY+16)-(AX+4,AY+85),4
700 IF W>10THEN FORCP=1TO8STEP1:PUTSPRITE4,(PX,80+PY),CP,4:NEXTCP
710 PUTSPRITE1,(AX-8,AY),9,1: PUTSPRITE2,(AX-8,AY+80),C,2:NEXTAX
720 LINE(32,AY+16)-(32,AY+85),4
730 K=K-1:L=L+1:W=W+1
740 IF K<15THENK=17:L=11
750 PUTSPRITE2,(0,209): PUTSPRITEK,(10*L-100,115),C,3
760 SC=SC+W*100
770 IF SC>7400THENGOTO1140
780 RETURN250
790 '●●● ヘリ ヤラレル ●●●●
800 LINE(AX,AY+10)-(AX-60,AY+11),4,B
810 SOUND0,111:SOUND1,2:SOUND2,24
820 SOUND6,20:SOUND7,55:SOUND8,16:SOUND11,239:SOUND12,60:SOUND13,9
830 PUTSPRITE1,(0,209):PUTSPRITE4,(0,209)
840 PUTSPRITE5,(30+PX,80+PY),9,5
850 FORI=0TO20:NEXTI:PUTSPRITE5,(0,209)
860 JH=JH-1:LINE(AX,20)-(AX,170),4
870 RETURN270
880 '●●● game over ●●●●
890 C1=7
900 LINE(AX,AY+10)-(AX,AY+90),4
910 LINE(70,90)-(200,100),1,BF
920 FORI=0TO2:PSET(90+I,91),1:PRINT#1," GAME OVER":NEXTI
930 FORY=10TO160STEP2:PUTSPRITE1,(200,Y),7,1:BEEP:NEXT
940 FORX=200TO30STEP-2:PUTSPRITE1,(X,160),C1+C2,1:BEEP
950 IF X<QXTHENPUTSPRITE2,(0,209):C1=C
960 NEXTX
970 FORI=0TO2:PSET(70+I,140),4:PRINT#1," HIT RETURN KEY!!":NEXTI
980 IF INKEY$<>""THEN 980
990 IF INKEY$=CHR$(13)THEN140 ELSEGOTO 990
1000 '●●● シマガ シズム ●●●●
1010 EA=EA+1:EB=EB-5:CIRCLE(180,EA-1),EB+5,4,-6.28,-3.14,.3:PAINT(180,EA-2),4
1020 CIRCLE(180,EA),EB,1,-6.28,-3.14,.3:PAINT(180,EA-1),1
1030 LINE(125,187)-(230,191),7,BF
1040 LINE(182,QY+16)-(190,QY-6),4,BF
1050 LINE(184,QY)-(190,QY+8),15,BF
1060 LINE(182,QY+18)-(183,QY),14,BF
1070 IFEA>=191THENGOTO 1090
1080 QX=160:RETURN
1090 LINE(170,160)-(190,186),4,BF
1100 BEEP:PLAY"O3S0M15000D1"
1110 PUTSPRITE2,(QX,QY+6),15,6
1120 FORI=0TO500:NEXTI:C2=15-C:C1=7-C2
1130 GOTO 900
1140 '●●● hi score ●●●●
1150 FOR PY=80+PYTO170STEP2:PUTSPRITE4,(PX,PY),C,4:BEEP:NEXT
1160 PLAY"O2S0M15000D1":PUTSPRITE4,(PX,PY),15,6:LINE(184,QY-2)-(190,QY+6),9,BF
1170 FORI=0TO2000:NEXT:LINE(70,90)-(200,100),13,BF
1180 FORI=0TO2:PSET(90+I,91),13:PRINT#1,"NICE! PLAY":NEXT
1190 FORI=1TO2:PLAY"T250S0M1000O4AB64BA64BB64BB64":NEXT:GOTO970
```

★ダジャレ集：ＮＡＳＡのスペースシャトルが月に着きました!!ボツ？え〜っ，そういって僕は１人で没んといました。（愛知県海部郡・**月不幸司＆杉村英晃13才**）……**【編：**わかる人にはわかるシャレですね。ウマイ!!**】**

タイニー
Tiny CRNSK（くらのすけ）

Kimco



パズル的アクション・ゲームです。

遊びかた

ファンクション・キーで，以下のモードが選択できます。

●PLAY：遊ぶ

動いているロボットを，ストッパー（スペース・キーででる）で止めて，もとの位置にもどしていきます。ただし，ストッパーは一つしか使えません。

●CONT：面の設定

カーソル・キーの上下を押して，STORE No. を決め，スペース・キーでスタートです。

●MAKE：面の作成

カーソル・キーでクレーンを動かし，1で荷物，2でロボット，3で人をだします。だしたものは，スペース・キーで回収できますが，ロボットは，番号順にしか回収できません。

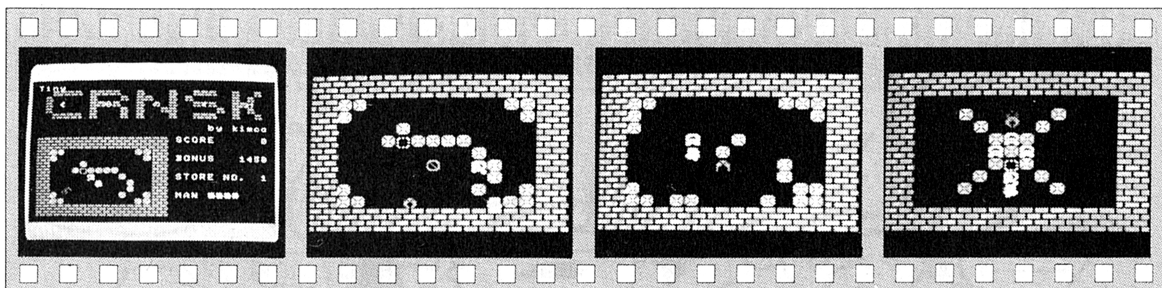
終わりは，RETURNを押してから，STORE No. と，BOUNSをINPUTします。

●SAVE，LOAD：テープ関係

STORE No. 0 のデータを，セーブ，ロードします。

《第1表》変数表

変数	内容
SC	スコア
LE	レベル(面)
MN	人の数
MZ	人のエクステンド・カウンタ
F	フラグ(1：やられ，－1：クリア)
BO	ボーナス
MX，MY，MV	人の座標と向き
RX，RY，RV	ロボットの座標と向き
CX，CY，CV	クレーンの座標と止まっているカウンタ
WX，WY	ストッパーの座標
RC，CC	それぞれのキャラクタ・ナンバー
SW	ストッパを持っているかどうかのフラグ
PT	ロボットのポイント(点数)
MU	ロボット，クレーン，ふり分けフラグ
X(n)，Y(n)	n番目のロボットの座標
RS	つぎにセットされるロボットのナンバー
RM	今動いているロボットのナンバー
RE	その面のロボットの総数



《写真1》左下がゲーム画面だ　《写真2》ストッパー(⧅)をだしてロボットを待つ　《写真3》⬚の位置にロボットをもどしてクリア！　《写真4》ラウンドが変わるとさらに難しくなる

★加藤のバカヤロー，モアイ，アゾ，てめーなんかイースター島に帰れ。さて，私はだれでしょう？①森のシチューやさん②カレーの王子さま③林ランドの王女さま。(東京都練馬区・太田有俊13才)……【編：チンプンカンプン？】

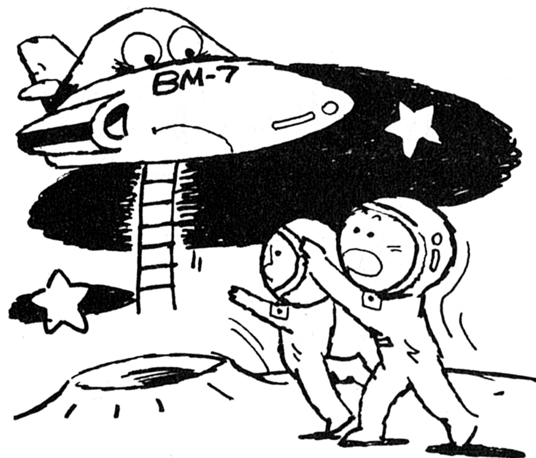
```
10 ' ♦♦♦♦♦ READ DATA ♦♦♦♦♦
20 CLEAR200,&HEAEF:SCREEN1,0,0:WIDTH32:COLOR7,1,12:SOUND12,12
30 DEFINTA-Z:KEY OFF
40 FORI=0TO7:B$="":FORJ=0TO7:READA$:B$=B$+CHR$(VAL("&h"+A$)):NEXT:SPRITE$(I)=B$:
NEXT
50 FORI=182TO200:I=I-6*(I=186)-7*(I=193):FORJ=0TO7
60 READA$:VPOKEI*8+J,VAL("&h"+A$):NEXTJ,I
70 FORI=22TO25:READA$:VPOKE8192+I,VAL("&h"+A$):NEXT
80 FORI=0TO199:READA$:POKE&HEAF0+I,VAL("&h"+A$):NEXT
90 GOTO440
100 ' ♦♦♦ CRANE ♦♦♦
110 CV=CV+12*(CV=0)*(WX=CX)*(WY=CY)-(CV<0):IFCVTHEN130
120 A=SGN(MX-CX):B=SGN(MY-CY):CX=CX+A*4:CY=CY+B*4:CC=5-CC
130 PUTSPRITE0,(CX,CY),8+(CV<-4)+(CVAND1)*(CV>-5),CC:RETURN
140 ' ♦♦♦ MAN ♦♦♦
150 K=STICK(0):S=STRIG(0):V=32*(K=1)+(K=7)-32*(K=5)-(K=3):Z=6144+MY*4+MX/8:P=VPE
EK(Z+V):A=VPEEK(Z+V*2)
160 VPOKEZ+V,32:VPOKEZ+V+V*(A=32)*(P>184),P:IFVPEEK(Z+V)<183THENX=MX+8*((V=-1)-(
V=1)):Y=MY+8*((V=-32)-(V=32))
170 PUTSPRITE2,(MX+(X-MX)/2,MY+(Y-MY)/2),10,0:Z=6144+MY*4+MX/8:P=VPEEK(Z):IF(S=0
)AND(P=182)THENVPOKEZ,32:SW=1:WY=209
180 IFSANDSWTHENSW=0:VPOKEZ,182:WX=MX:WY=MY:RETURN ELSERETURN
190 ' ♦♦♦ ROBOT ♦♦♦
200 IFRM=RETHENRETURN
210 B=(RV=-32)+32*(RV=1)-(RV=32)-32*(RV=-1):Z=6144+RX/8+RY*4
215 IFVPEEK(Z)=182THENGOSUB830:GOTO250
220 A=-B:A=A+(A-RV)*(VPEEK(Z+RV)<183):A=A+(A-B)*(VPEEK(Z+B)<183):RV=A
230 IFVPEEK(Z+A)<183THENRX=RX+8*((A=-1)-(A=1)):RY=RY+8*((A=-32)-(A=32))
250 PUTSPRITE1,(RX,RY),14,RC:RC=9-RC:RETURN
260 ' ♦♦♦ PRINT SC & BO ♦♦♦
270 LOCATE19,10:PRINTUSING"SCORE ######";SC*10:LOCATE19,13:PRINTUSING"BONUS    ##
##";BO:RETURN
280 ' ♦♦♦♦♦ MAIN ♦♦♦♦♦
290 PT=PT+(PT>5):BO=BO-10:BO=BO+BO*(BO<0):F=-(BO=0)
300 GOSUB150:MX=X:MY=Y:MU=1-MU:IFMUAND1THENGOSUB200 ELSEGOSUB110
310 Z=6144+Y(RS)*4+X(RS)/8:A=VPEEK(Z):IFA=185THENGOSUB850 ELSEVPOKEZ,A+(A-32)*(A
=192):BO=BO+40*(A=192)
320 GOSUB270:PUTSPRITE2,(MX,MY),10,-(K>0):PUTSPRITE3,(X(RS),Y(RS)),10,7:FORI=0TO
120:NEXT
330 F=((MX=RX)*(MY=RY)OR-(MX=CX)*(MY=CY)*(CV=0)):F=F+(F+1)*(RS=RE):IFF=0THEN290
340 IFSC>MZ*1000THENMN=MN+1:MZ=MZ*2
350 IFF>0THEN390
360 ' ♦♦♦♦ CLEAR ♦♦♦♦
370 SC=SC+BO/10:BO=0:GOSUB270:LE=LE+1+4*(LE=4):SOUND7,62:PLAY"T99L16V14O5CEGDFAO
6C8":FORI=0TO2500:NEXT:GOTO600
380 ' ♦♦♦♦ CAUGHT ♦♦♦♦
390 GOSUB770:PUTSPRITE2,(MX,MY),10,6:SOUND8,15:SOUND7,62:FORI=1TO15:SOUND1,I:FOR
J=0TOI*3:NEXTJ,I:SOUND7,63
400 GOSUB740:LOCATE4,13:PRINT"あろかもの !":LOCATE4,15:PRINT"て゛なおして こい !!"
410 FORI=0TO1500:NEXT:MN=MN-1:IFMNTHEN600
420 LOCATE5,19:FORI=1TO9:PRINTMID$("GAME OVER",I,1);:FORJ=0TO199:NEXTJ,I
430 FORI=0TO1500:A$=INKEY$:NEXT
440 ' ♦♦♦♦♦ DEMO ♦♦♦♦♦
450 CLS:KEY1,"0":KEY2,"1":KEY3,"2":KEY4,"3":KEY5,"4"
460 GOSUB770:LOCATE23,8:PRINT"by Kimco":LOCATE1,1:PRINT"Tiny"
470 PRINT"   ｷｷｷｷ ｷｷｷｷ  ｷ   ｷ  ｷｷｷ  ｷ  ｷ"
480 PRINT"  ｷ      ｷ   ｷ ｷｷ  ｷ ｷ      ｷ ｷ"
490 PRINT"  ｷ く    ｷｷらｷ  ｷ の ｷ  ｷｷｷ  ｷｷけ"
500 PRINT"  ｷ      ｷ   ｷ ｷ  ｷｷ      ｷ ｷ ｷ"
510 PRINT"   ｷｷｷｷ ｷ   ｷ ｷ   ｷ  ｷｷｷ  ｷ  ｷ"
520 GOSUB730:GOSUB270:GOSUB790
530 LOCATE6,13:PRINT"F1:PLAY":LOCATE6,14:PRINT"F2:CONT":LOCATE6,15:PRINT"F3:MAKE
"
540 LOCATE6,16:PRINT"F4:SAVE":LOCATE6,17:PRINT"F5:LOAD":LOCATE4,19:PRINT"HIT ANY
 KEY"
550 A$=INKEY$:IFA$=""THEN550
560 ONVAL(A$)GOTO1180,870,1130,1160
570 ' ♦♦♦♦♦ しょき せってい ♦♦♦♦♦
580 LE=1
590 SC=0:MN=5:MZ=1:RV=32
600 MU=0:CV=0:CC=2:RC=4:F=0:RM=0:RS=0:SW=1
610 A=&HEAF0+LE*40:RE=PEEK(A):MX=PEEK(A+1)/2+12:MY=PEEK(A+2)/2+84:CX=PEEK(A+3)/2
+12:CY=PEEK(A+4)/2+84
620 FORI=0TO8:RH(I)=PEEK(A+5+I*2):RL(I)=PEEK(A+6+I*2):NEXT
630 FORI=0TO7:X(I)=PEEK(A+23+I*2)/2+12:Y(I)=PEEK(A+24+I*2)/2+84:NEXT:BO=PEEK(A+3
9)*100
640 X(RE)=232:Y(RE)=209:RX=X(0):RY=Y(0)
650 ' ♦♦♦♦ さくか゛ ♦♦♦♦
660 GOSUB770:GOSUB730:FORI=0TORE-1:LOCATEX(I)/8,Y(I)/8:PRINT"ｹ";:NEXT
670 FORI=0TO8:FORJ=0TO7:LOCATE17-J,I+12:IFRL(I)AND(2^J)THENPRINT"ﾀ";
680 NEXTJ:FORJ=0TO7:LOCATE9-J,I+12:IFRH(I)AND(2^J)THENPRINT"ﾀ";
690 NEXTJ,I:PUTSPRITE0,(CX,CY),8,3
700 LOCATERX/8,RY/8:PRINT" ";:PUTSPRITE1,(RX,RY),14,4
710 GOTO290
720 ' ♦♦♦ さくか゛SUB ♦♦♦
730 LOCATE0,10:FORI=1TO13:PRINT" "STRING$(17,183):NEXT
740 FORI=1TO9:LOCATE3,11+I:PRINTSTRING$(13,32):NEXT
750 LOCATE19,16:PRINTUSING"STORE NO. ##";LE:LOCATE19,19:PRINT"MAN ";RIGHT$("ﾈﾈﾈﾈ
ﾈﾈﾈ ",MN);:RETURN
760 ' ♦♦♦ SPR CLR ♦♦♦
770 FORI=0TO4:PUTSPRITE4-I,(0,209),0,0:NEXT:RETURN
780 ' ♦♦♦ KEY CLR ♦♦♦
790 FORI=0TO20:D$=INKEY$:NEXT:RETURN
800 ' ♦♦♦ MESSAGE ♦♦♦
810 LOCATE19,22:PRINTSTRING$(12,32);:LOCATE19,22:PRINTC$;:RETURN
820 ' ♦♦♦ SOUND ♦♦♦
830 FORI=0TO21:SOUND1,I/3+5:SOUND7,62:SOUND8,15-I/3:SOUND7,63:FORJ=0TO5+I:NEXTJ,
I
835 VPOKEZ,185:RM=RM+1:RX=X(RM):RY=Y(RM):PT=50:WY=209:VPOKE6144+RY*4+RX/8,32:RET
URN
850 FORI=0TO12:SOUND7,55:SOUND8,15-I:FORJ=5TO13:SOUND6,J:NEXTJ:SOUND7,63:FORJ=0T
O9:NEXTJ,I
855 VPOKEZ,184:RS=RS+1:SW=1:SC=SC+PT:RETURN
860 ' ♦♦♦♦♦ MAKING MODE ♦♦♦♦♦
870 GOSUB730:C$="MAKING MODE":GOSUB810
880 FORI=0TO7:X(I)=104:Y(I)=168:NEXT:CX=24:CY=96:MX=0:RE=0
890 ' ♦♦♦♦ かきこみ ♦♦♦♦
900 K=STICK(0):CX=CX-8*(K>1ANDK<5)+8*(K>5):CY=CY+8*(K=8ORK=1ORK=2)-8*(K=4ORK=5OR
K=6)
910 CX=CX+120*((CX=136)-(CX=8)):CY=CY+88*((CY=176)-(CY=80)):PUTSPRITE1,(CX,CY),7
,2
920 Z=6144+CY*4+CX/8:P=VPEEK(Z):A$=INKEY$:IFA$=CHR$(13)THEN1040
930 IFSTRIG(0)THEN990
940 A=VAL(A$):IF(P<>32)OR(A=0)OR(A>3)THEN980
950 IF(A=2)AND(RE<8)THENX(RE)=CX:Y(RE)=CY:VPOKEZ,RE+49:RE=RE+1
960 IF(A=3)AND(MX=0)THENMX=CX:MY=CY:VPOKEZ,200
970 IFA=1THENVPOKEZ,192
980 FORJ=0TO99:NEXT:GOTO900
990 IFP>60THENVPOKEZ,32:MX=MX+MX*(P=200)
1000 IFP=RE+48THENVPOKEZ,32:RE=RE-1
1010 IF(CY=88 OR CY=168)AND(CX<>72)THENVPOKEZ,P
1020 GOTO900
1030 ' ♦♦♦♦ よみこみ ♦♦♦♦
1040 FORI=0TO8:RH(I)=0:RL(I)=0:NEXT:C$="CONSTRUCTING":GOSUB810
1050 FORI=0TO8:Y=6146+(I+12)*32:FORJ=0TO7:A=7-J+Y
1060 RH(I)=RH(I)-(2^J)*(VPEEK(A)=192):RL(I)=RL(I)-(2^J)*(VPEEK(8+A)=192):NEXTJ,I
1070 C$="BONUS":GOSUB810:INPUTBO:C$="ST NO.":GOSUB810:INPUTLE:IFLE>4ORLE<0ORBO>9
999THENC$="ERROR":GOSUB810:GOTO900
1080 A=&HEAF0+LE*40:POKEA,RE:POKEA+1,2*MX-24:POKEA+2,2*MY-168:POKEA+3,CX*2-24:PO
KEA+4,2*CY-168
1090 FORI=0TO8:POKEA+5+I*2,RH(I):POKEA+6+I*2,RL(I):NEXT
1100 FORI=0TO7:POKEA+23+I*2,2*X(I)-24:POKEA+24+I*2,2*Y(I)-168:NEXT:POKEA+39,BO/1
00
1110 GOTO440
1120 ' ♦♦♦♦♦ SAVE ♦♦♦♦♦
1130 C$="HIT RETURN":GOSUB810:A$=INPUT$(1):C$="SAVING":GOSUB810
1140 BSAVE"CAS:CR-RD",&HEAF0,&HEB17:GOTO440
1150 ' ♦♦♦♦♦ LOAD ♦♦♦♦♦
1160 C$="LOADING":GOSUB810:BLOAD"CAS:CR-RD":GOTO440
1170 ' ♦♦♦♦♦ CONT ♦♦♦♦♦
1180 LOCATE29,16:PRINTUSING"##";LE;
1190 A$=INKEY$:LE=LE-(A$=CHR$(30))+(A$=CHR$(31)):LE=LE+(LE=5)-(LE=-1)
1200 IFA$<>CHR$(32)THEN1180 ELSE590
1210 DATA7C,7C,FC,54,FE,FE,7C,60,7C,7C,7E,54,FE,FE,7C,0C
1220 DATA38,54,EE,C6,82,82,82,00,38,54,EE,C6,C6,6C,28,00
1230 DATA7C,C6,B2,B2,44,F8,C6,06,7C,C6,9A,9A,44,3E,C6,C0
1240 DATA34,FE,F6,7E,F6,FE,30,00,54,82,00,82,00,82,54,00
1250 DATA7C,C6,A2,92,8A,C6,7C,00,FE,FE,FE,00,EF,EF,EF,00
1260 DATA7C,C6,82,BA,44,FE,C6,00,7C,C6,82,BA,44,FE,C6,00
1270 DATA7C,BA,D6,FE,D6,BA,7C,00,7C,FC,54,FE,FE,7C,6C,00
1280 DATA61,E1,C1,A1
1290 DATA01,88,58,78,58,40,04,07,C0,0C,60,0C,60,0D,00,0C,60,0C,60,07,C0,40,04,68
,58,B8,A8,B8,A8,B8,A8,B8,A8,B8,A8,B8,A8,B8,A8,14
1300 DATA01,78,68,28,88,60,0C,40,04,04,00,0B,C0,00,20,00,10,00,10,40,24,60,0C,58
,48,B8,A8,B8,A8,B8,A8,B8,A8,B8,A8,B8,A8,B8,A8,0F
1310 DATA04,78,38,78,28,00,00,08,20,04,40,02,80,01,00,02,80,04,40,08,20,00,00,78
,68,88,58,68,58,78,48,B8,A8,B8,A8,B8,A8,B8,A8,1E
1320 DATA04,78,58,78,98,00,00,00,00,00,04,00,00,00,00,40,00,00,00,00,00,00,08
,28,08,38,E8,88,E8,78,B8,A8,B8,A8,B8,A8,B8,A8,2D
1330 DATA03,88,68,A8,18,46,50,40,28,5E,18,1F,00,0E,04,70,0C,73,1C,47,9C,10,1C,18
,98,C8,18,38,58,B8,A8,B8,A8,B8,A8,B8,A8,B8,A8,28
```


★カゲがガケでケガしてゲカでケガをなおした。(青森市・柳の田んぼ12才)……【影：ヘンがヘントウセンでエヘンエヘンでヘンな声だし，Dr.呼んだらまたバグがでたかってヘンにカンちがいしたけど，なにかヘンカンな??】

MZ-80K/C/1200/700/1500 (SP-5030)用
(※1500で動かすには1200用 SP-5030BASICが必要です)

SAVE THE MOON ～月を救え～
(セーブ ザ ムーン)

黒田 晃



§HOW TO PLAY

スペース・シップをコントロールして，月面上の人々を救助するというゲームです。

§HOW TO SAVE

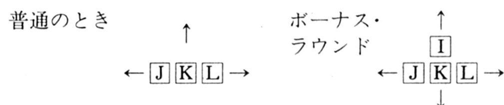
スペース・シップを人のところにもっていくと，助けることができます。5人助けたら，左はしにある"┌┬"の上に着陸してください。ちなみに，5人助ける前にここに着陸してもムダです。ここまでだと簡単なゲームだと思うでしょう。

しかし，そうはいかない。月面には6機もの砲台があり，絶えず2機ずつミサイルを撃っているのです。

§BONUS ROUND

実はこのゲームは，5人助けた後，着陸しないであるところに行くと，ボーナス・ラウンドになるんですね～。

ボーナス・ラウンドの内容はといいますと…，画面いっぱいに人がいて，10秒以内に何人の人を助けられるか，というものです。1人につき 500点です。あるところとは，5人のうちの1人の近くにあるヨ！



《第1図》キー操作

§プログラムについて

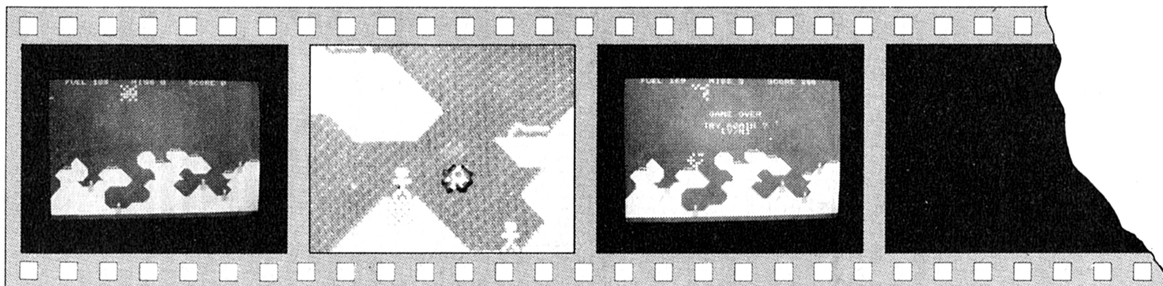
全体的にＰＯＫＥを使っています。ＰＲＩＮＴよりスピードがでます。

ＵＳＲ(62)は，ピッという音をだし，ＵＳＲ(68)はＰＯＫＥ4514，変数(実数)との組み合わせでいろいろな音をだします。変数は０～255の間です。

ＵＳＲ(71)は音を消します。

《第1表》変数表

変数	内容	変数	内容
I	自分のアドレス	Z(1)～Z(6)	ミサイルのアドレス
K	53248	N	53687
H	助けた人の数	F	燃料
M	ミス	S	スコア
R	ミサイルの残る確率	その他	ワーク変数



《写真1》さあ，君は，ぶじ5人を救助できるか

《写真2》ムム，むずかしい。なかなかできない

《写真3》3機スペース・シップがやられた

★僕の父は電気屋で働いています。パソコンを売るときには必ず，ベーマガの宣伝をします。(北海道常呂郡・花岡泰広14才)……【編：親子ぐるみでベーマガを応援してくれてるんですね。影：ついでに私の宣伝もしといて！】

SAVE THE MOON のプログラム・リスト

```
1 REM ┌──────────────────┐
2 REM |                  |
3 REM | * SAVE THE MOON  |
4 REM |                  |
5 REM | MADE BY A.KURODA |
6 REM |                  |
7 REM | NOVEMBER 4,1984  |
8 REM |                  |
9 REM └──────────────────┘
10 TEMPO 7:DIM Z(6):FOR A=1 TO 6
20 READ Z(A):NEXT:K=53248:R=.8
25 C=1:D=3:P=Z(C):Q=Z(D):N=53687
30 I=53328:F=200:E=I:GOSUB 500
35 REM===============================
40 CURSOR 7,0:PRINT F;" "
50 POKE I,199:POKE 17828,0:GET A$
52 POKE Z(C),46:POKE Z(D),46
55 IF F<1 THEN A$=""
60 A=(A$="J")-(A$="L")+40+(A$="K")*80
70 A=-(I+A>E)*A
80 F=F+(A<>40):POKE I,0:I=I+A
90 IF PEEK(I)=202 THEN 770
95 IF (PEEK(I)=95)*(H=5) THEN 782
96 IF (I=53974)*(H=5) THEN 970
100 IF PEEK(I)<>0 THEN 650
110 POKE Z(C),0:POKE Z(D),0
120 IF (Z(C)<I)*(I<N) THEN G=C:GOTO 810
130 IF (Z(D)<I)*(I<N) THEN G=D:GOTO 810
140 J=INT(RND(1)*3)-41
150 L=INT(RND(1)*3)-41
160 IF Z(C)+J<E THEN G=C:GOTO 930
170 IF Z(D)+L<E THEN G=D:GOTO 940
180 Z(C)=Z(C)+J:Z(D)=Z(D)+L
190 GOTO 40
495 REM===============================
500 PRINT"■!  FUEL          MISS";M;"     SCORE";S
510 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■                          (—)"
520 PRINT"
530 PRINT"
540 PRINT"
550 PRINT"
560 PRINT"
570 PRINT"
580 PRINT"
590 PRINT"
600 PRINT"
610 PRINT"
620 PRINT"                                               ":RETURN
625 REM===============================
630 DATA 53819,53787,53710
640 DATA 53753,53880,53805
645 REM===============================
650 POKE I-81,248:POKE I-80,241
660 POKE I-79,243:POKE I-41,251
670 POKE I-40,249:POKE I-39,246
680 POKE I,251:FOR B=1 TO 255 STEP 2
690 POKE 4514,B:USR(68):NEXT:USR(71)
695 REM===============================
700 M=M+1:H=0:CURSOR 19,0:PRINT M:IF M<3 THEN 25
710 CURSOR 15,6:PRINT"GAME OVER"
720 CURSOR 14,8:PRINT"TRY AGAIN ?"
730 CURSOR 17,9:PRINT"[Y/N]"
740 GET A$:IF A$="N"THEN PRINT"■":END
750 IF A$="Y"THEN RUN
760 GOTO 740
765 REM===============================
770 USR(62):S=S+100:CURSOR 30,0
780 PRINT S:H=H+1:GOTO 40
782 MUSIC"C2DEFGAB‾CCDEFGAB‾C"
783 S=S+F:R=R-.05:GOTO 25
785 REM===============================
810 POKE I,199
815 POKE Z(G)-41,249:POKE Z(G)-40,249
820 POKE Z(G)-39,246:POKE Z(G)-1,252
830 POKE Z(G),255:POKE Z(G)+1,254
840 POKE Z(G)+39,246:POKE Z(G)+40,249
850 POKE Z(G)+41,249
855 IF PEEK(I)>240 THEN 650
860 FOR B=10 TO 255 STEP 30
870 POKE 4514,B:USR(68):NEXT:USR(71)
875 IF RND(1)>R THEN 930
880 POKE Z(G)-41,0:POKE Z(G)-40,0
890 POKE Z(G)-39,0:POKE Z(G)-1,0
900 POKE Z(G),0:POKE Z(G)+1,0
910 POKE Z(G)+39,0:POKE Z(G)+40,0
920 POKE Z(G)+41,0
930 IF G=C THEN Z(C)=P:C=INT(RND(1)*6)+1:P=Z(C)
940 IF G=D THEN Z(D)=Q:D=INT(RND(1)*6)+1:Q=Z(D)
950 IF C=D THEN C=2:D=5
960 GOTO 40
965 REM===============================
970 MUSIC"D4BAEFCEAD":FOR B=1 TO 100
980 POKE 53248+INT(RND(1)*1000),251
990 NEXT:PRINT"■"
1000 FOR B=1 TO 50
1010 POKE 53248+INT(RND(1)*1000),202
1015 NEXT:TI$="000000"
1020 POKE I,199
1030 POKE 17828,0:GET A$
1040 A=(A$="J")-(A$="L")+((A$="I")-(A$="K"))*40
1050 POKE I,0:I=I+A
1060 IF PEEK(I)=202 THEN USR(62):S=S+500
1070 IF TI$="000010"THEN MUSIC"_C9":GOTO 25
1080 GOTO 1020
```

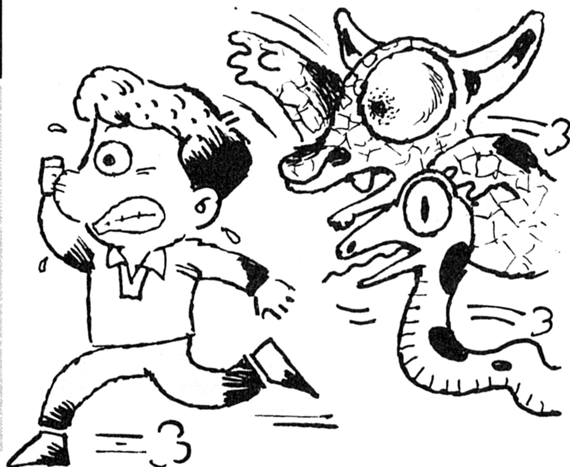
- 10–30: 初期設定
- 40–190: メイン・ルーチン
- 500–620: 画面サブ
- 630–640: 砲台のアドレス
- 650–690: 自機爆発
- 700–760: ゲーム・オーバー
- 770–783: 救助
- 810–960: ミサイル爆発
- 970–1080: ボーナス・ラウンド

★ギャグ・シリーズ：コロコロ太った殺し屋を，コロシアムで殺した。（徳島市・**藤田浩史12才**）……【**編**：それにしても，編集長，最近やせましたねえー。**編集長**：これも誰かさんのおかげでな。**一同**：ジロッ◐。】

MZ-700/1500(S-BASIC)用
（※1500で動かすには700用S-BASICが必要です）

ファウンド
FOUND

サンポール



■ストーリー

○月○日，あなたは友達の影君や編君といっしょに，かくれんぼをしていた。

しかし，影君や編君は，前後左右に目がついている妖怪(ようかい)人間だったのです。

ところが，そこに悪者Dr.Dが現われて，影君をモンスターに，編君をヘビにかえてしまったのです。

■遊びかた

よーするに，ヘビやモンスターと縦か横方向が，重ならないように逃げればいいのです。

ヘビの動きはランダムですが，モンスターはあなたを確実に追ってきます。

追いつめられたときなどは，ワープをすることができます。

でも，ワープはエネルギーを使うので，あまりしないほうがいいと思います。

♡を取ると50点増えて，エネルギーも20アップしますが，◎に入ると50点減って，エネルギーも10減ってしまいます。

そして，これはかくれんぼなので，画面からでてはいけません。もちろん，モンスターやヘビと縦か横方向が重なったり，エネルギーが0になったらゲーム・オーバーです。

また，モンスターとヘビをぶつけると100～500点のボーナス点です。

移動はカーソル・キーです。ワープはスペース・キーです。

■プログラムの説明

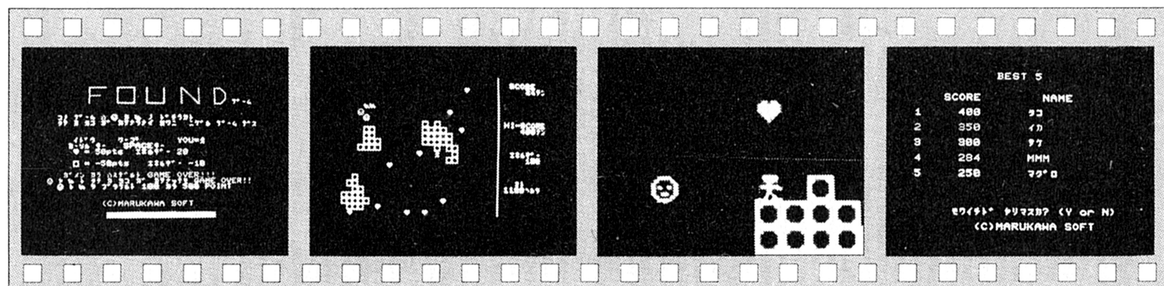
Dr.D様，IF文やマルチ・ステートメントが多くてごめんなさい。

POKE＄B15，AやPOKE＄B16，Bなどは，音の高さを決めるものです（音をだすにはUSR（＄44）で，止めるときは，USR（＄47）です）。

CHECKER FLAG

Dr.D：マルチ・ステートメントが多いと言っとるが，それほどでもないぞ。プログラムを短くするには，どうしてもマルチ・ステートメントを使わなければならないだろうが，これぐらいが普通だろう。

MZ－700／1500



《写真1》タイトル画面。ゲームの説明です

《写真2》さあハートをすべて取れるかな？

《写真3》モンスターと横軸が重なってしまった

《写真4》ベスト5に入ると名前を記入できるぞ

★太くなったベーマガをやせさせる方法…ゲーム好きの友達にベーマガを貸す→スーパーソフトコーナーがやぶられる→その分薄くなる。(岡山市・操山バレー部太田16才)……【編：おいおい，もう少し，大事にあつかってね。】

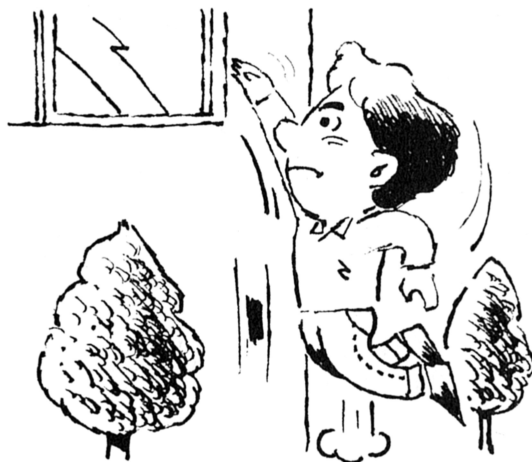
```
10 REM **  FOUND  ** .... BY  S.K
20 TEMPO5:GOSUB860
30 CLS:PRINT[3,]TAB(7)"┌─  ┌┐  │ │  ├┐│  ├┐"
40 PRINT[4,]TAB(7)"├─  ││  │ │  │││  ││"
50 PRINT[5,]TAB(7)"│   └┘  └─┘  │└┤  └┘ ケ゛-ム"
60 PRINTTAB(2)"コノ ケ゛-ム ハ ";O1$;" カ ";O2$;" ノ ト゛チラカト"
70 PRINTTAB(2)"タテ カ ヨコ カ゛ カサナラナイ ヨウニ  ニケ゛ル ケ゛-ム テ゛ス"
80 PRINTTAB(5)"イト゛ウ カ-ソル キ-"
90 PRINTTAB(13)"ワ-フ゜ SPACEキ-"
100 PRINTTAB(23)"YOU=";Y$
110 PRINT[5,]TAB(5)"♥ = 50 PTS   エネルギ- 20"
120 PRINT[3,]TAB(5)"□ = -50 PTS    エネルギ- -10"
130 PRINT[4,]"   カ゛メン カラ ハミテ゛ルト GAME OVER!!!"
140 PRINT[6,]O1$;" ヤ ";O2$;" ト タテ カ ヨコ カ゛ カサナッテモ GAME OVER!!"
150 PRINTTAB(2)O1$;" ト ";O2$;" ヲ フ゛ツケルト 100 カラ 500 POINT"
160 PRINT[4,]"            (C)MARUKAWA SOFT"
170 MUSICM1$:PRINT[2,6]TAB(11)"  HIT ANY KEY  "
180 GETB$:IFB$=""THEN180
190 REM *** メイン ***
200 CLS:Z=7:V=7:Q=5:W=5:X=19:Y=13:E=100:SO=1100:GOSUB980:GOSUB1020
210 FORL=1TO30:FORI=1TO50STEP5:POKE$B16,I:USR($44):NEXTI,L
220 CURSORX,Y:PRINT" ":S=S+INT(RND(1)*10)+1:GOSUB920
230 GETA$:IFA$=" "THENE=E-25:SO=SO-250:USR($47):GOSUB680
240 X=X+(A$="←")-(A$="→")
250 Y=Y+(A$="↑")-(A$="↓")
260 IFA$<>""THENE=E-1:SO=SO-10
270 IFE<0THENUSR($47):GOTO640
280 SS=$D000+Y*40+X:CH=PEEK(SS)
290 IFCH=83THENE=E+20:S=S+50:SO=SO+200:MUSIC"+A0"
300 IFCH=74THENE=E-10:SO=SO-100:S=S-50:MUSIC"-C0"
310 IF(X<0)+(X>29)+(Y<0)+(Y>23)THEN600
320 CURSORX,Y:PRINT[5,]Y$
330 IF(X=Q)+(Y=W)THENUSR($47):GOTO720
340 HO=INT(RND(1)*2):CURSORQ,W:PRINT" "
350 IF(HO=0)*(Q>0)*(Q>X)THENQ=Q-1
360 IF(HO=1)*(Q<39)*(Q<X)THENQ=Q+1
370 IF(HO=0)*(W>0)*(W>Y)THENW=W-1
380 IF(HO=1)*(W<23)*(W<Y)THENW=W+1
390 CURSORQ,W:PRINTO1$:CURSORZ,V:PRINT" ":IF(Q=Z)*(W=V)THENGOSUB1040
400 PZ=INT(RND(1)*3)-1:PV=INT(RND(1)*3)-1:Z=Z+PZ:V=V+PV:IF(Z<0)+(Z>29)+(V<0)+(V>
23)GOSUB950
410 CURSORZ,V:PRINTO2$
420 IF(X=Q)+(Y=W)+(Z=X)+(Y=V)THENUSR($47):GOTO720
430 CURSOR33,2:PRINTUSING"####テン";S:CURSOR33,9:CURSOR35,14:PRINTUSING"###";E:CUR
SOR31,19:PRINTUSING"####ヘルツ";SO
440 GOTO220
450 REM ***** GAME OVER *****
460 S=S+E:HI(6)=S:N$(6)="KAGE"
470 FORZ=1TO20:COLOR,,,INT(RND(1)*7)+1:CLS:NEXTZ:COLOR,,7,0:CLS:TEMPO7:MUSICM3$
480 CURSOR14,6:PRINT"GAME OVER      SCORE";S;"テン":MUSICM3$,M3$,M3$,M4$,M4$:CUR
SOR14,10:PRINT"HI-SCORE";HI(1);"テン":HSC=HI(1)-S
490 IFS>HI(5)THEN760
500 CURSOR5,19:PRINT"HI-SCORE マテ゛ アト";HSC;"テン テ゛シタ":CURSOR8,18:PRINT[4,]"NAME=";
N$
510 FORL=1TO5:FORI=150TO0STEP-1:POKE$B16,I:USR($44):NEXT I,L:USR($47)
520 CLS:CURSOR16,1:PRINT[6,]"BEST 5"
530 FORI=1TO5:CURSOR4,4+I*2:PRINT[I+2,]I;"     ";HI(I);"       ";N$(I):NEXTI
540 CURSOR9,4:PRINT"SCORE              NAME"
550 CURSOR13,21:PRINT"(C)MARUKAWA SOFT"
560 CURSOR10,19:PRINT"モウイチト゛ ヤリマスカ? (Y  OR  N)"
570 GETC$:IFC$="Y"THENS=0:TEMPO5:GOTO30
580 IFC$="N"THENGOTO840
590 GOTO570
600 REM ***** ハミテ゛タ *****
610 CURSOR10,12:PRINT" ハミテ゛タラ イケマセン !!!!!!"
620 FORL=1TO35:FORI=1TO10:POKE$B16,I:USR($44):NEXTI,L:USR($47):GOTO450
630 REM ***** エネルギ- *****
640 FORI=1TO15:FORK=1TO4:READCO:CURSORX,Y:PRINT[2,]CHR$(CO):MUSIC"-C0":NEXTK
650 TEMPO7:RESTORE:NEXTI:GOTO450
660 DATA 99,100,102,101
670 REM ***** ワ-フ゜ *****
680 TEMPO7:S=S-15
690 X=INT(RND(1)*30):Y=INT(RND(1)*24):CURSORX,Y:PRINTY$
700 FORL=1TO20:POKE$B16,1:USR($44):MUSIC"R2":NEXTL:RETURN
710 REM ***** ミツカッタ *****
720 FORL=1TO20:CURSORX,Y:PRINT Y$
730 FORI=1TO40STEP4:POKE$B16,I:USR($44):NEXTI
740 CURSORX,Y:PRINT" ":MUSIC"R1":NEXT L:USR($47):GOTO450
750 REM ***** HI-SCORE *****
760 HI(5)=HI(6):J=5
770 FORT=5TO1STEP-1:IFHI(T)>=HI(T-1)THENNA$=N$(T-1):HII=HI(T-1):N$(T-1)=N$(T):N$
(T)=NA$:HI(T-1)=HI(T):HI(T)=HII:J=T-1
780 NEXT
790 CURSOR16,12:PRINT J;"イ テ゛ス!!!"
800 CURSOR2,14:INPUT"ナマエ ヲ イレテ!! (15モシ゛マテ゛)";N$(J):PRINTCHR$(25)
810 NN=LEN(N$):IFNN>15THENCURSOR10,16:PRINT[6,]"ナマエ ハ 「15」 モシ゛マテ゛!!":MUSICM4$,M4
$:CURSOR9,16:PRINTSPC(21):CURSOR24,14:PRINTSPC(40):GOTO800
820 GOTO510
830 REM ***** END *****
840 CLS:CURSOR16,12:PRINT[4,]"サヨ-ナラ!!":MUSICM2$,M4$,M2$:COLOR,,0:CLS:MUSICM1$:CO
LOR,,7,0:POKE$3444,255:END
850 REM ***** セッテイ *****
860 O1$=CHR$(104):O2$=CHR$(105):Y$=CHR$(99):S=0:POKE$3444,0
870 M1$="C4D#D#CC6#D4#FFCCDCCC+A0":M2$="C5F5R0F2R0F5AG6F3G5AF6D2R0D5CF8":M3$="-D
0-C-D-C-D-C-D-C-D-C-D-C-D-C":M4$="-C0-#C-D-#D-E-F-#F-G-#G-A-#A-B-#BC#CD#DEF#FG#G
A#AB#B+C+#C+D+#D+E+F+#F+G+#G+A+#A+B":COLOR,,7,0:DIMHI(6),N$(6):HI(0)=1E+10
880 FORI=1TO5:HI(6-I)=I*50+150:NEXT
890 N$(1)="タコ":N$(2)="イカ":N$(3)="サケ":N$(4)="マク゛ロ":N$(5)="カツオ"
900 RETURN
910 REM ***** F HZ SOUND *****
920 SA=895000/SO:S1=INT(SA/256):S2=SA-S1*256:POKE$B15,S2:POKE$B16,S1:USR($44)
930 RETURN
940 REM ***** ヘヒ゛ ワ-フ゜ *****
950 Z=INT(RND(1)*30):V=INT(RND(1)*24)
960 CURSORZ,V:PRINTO2$:MUSIC"D0":RETURN
970 REM ***** カ゛メン *****
980 CURSOR7,9:PRINT[6,]"□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□":CURSOR5,17:PRINT[6,]"□□□□□□□□
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□":CURSOR17,8:PRINT[6,]"□ □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
□□□□ □□□□□□"
990 FORHJ=1TO10:QW=INT(RND(1)*30):ER=INT(RND(1)*24):CURSORQW,ER:PRINT[2,]"♥":NEX
THJ
1000 FORL=0TO23:CURSOR30,L:PRINT"|  ";:NEXTL
1010 REM ***** SCORE ヒョウシ゛ *****
1020 CURSOR32,1:PRINTUSING"SCORE      ####テン";S:CURSOR31,8:PRINTUSING"HI-SCORE   
    ####テン";HI(1):CURSOR32,13:PRINTUSING"エネルギ-    ###";E:CURSOR33,18:PRINTUSING
"オト     ####ヘルツ";SO:RETURN
1030 REM ***** フ゛ツケタ *****
1040 FORR=1TO15:CURSORQ,W:PRINTO1$:MUSIC"-C0":CURSORQ,W:PRINTO2$:MUSIC"+A0":NEXT
R:E=E+5:S=S+INT(RND(1)*401)+100:RETURN
```

★クイズ…ＯＦにのって苦労するのは，誰でしょう？ＯＦくろう→おふくろ。（東京都世田谷区・福島　晶12才）……【影：♪おふくろさんよ〜♪編：歌ばっかで，筆がすすまないんだもの，困るなー。影：♪こまっちゃうな〜♪】

MZ-700/1500(Hu-BASIC)用
(※1500で動かすには700用Hu-BASICが必要です)

ELEPY
エレピー

山田　圭吾



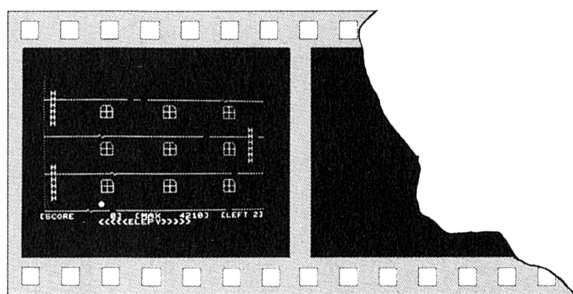
§はじめに

「森巧尚のＢＡＳＩＣ　ＭＡＧＩＣ」を買って読んでいたら，「ＴＯＰ　ＳＥＣＲＥＴ」が目につきました。「窓を開ける」っていうのがおもしろそうだったので，これを参考に作ってみました。今までに作った中でも，最高のできだと思うんですが……。

§STORY

あるところに，大変古い工場がありました。

ところがあまりにも古かったので，新生物「デンキラス」なるものが，工場に住みついてしまいました。中にとり残されているエレピー君が助かる道はただ一つ。ブレーカーを切って，デンキラスの活動を止めなければなりません。さあ，がんばって！



《写真１》さあ，窓を開けて，ブレーカーを切れ

§内　容

エレピー君は，カーソル・キーで移動，スペース・キーでジャンプします。窓の下で上手にジャンプすると，窓が開きます。窓の中には，「ＥＬＥＰＹ」の一文字か，ブレーカーが入っているものがあります。「ＥＬＥＰＹ」の５文字をそろえると，ボーナスがもらえます。

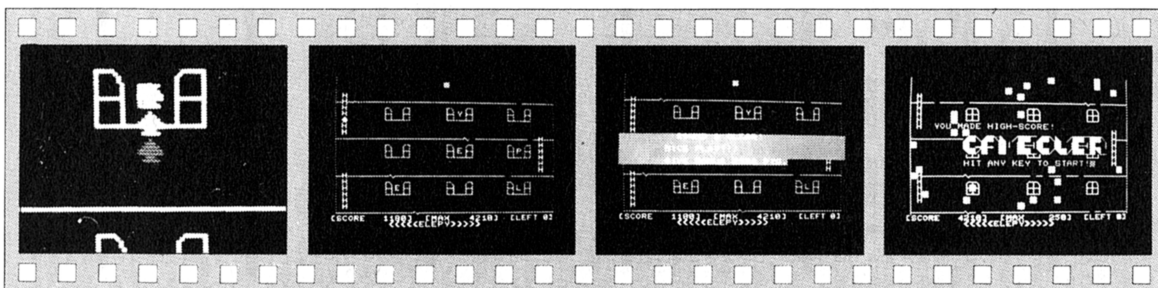
ブレーカーは，４階に現われます。ジャンプして，たたいてください。すると，面クリアします。

また，３面ごとにボーナス・ステージがあります。スペース・キーを押して，ＢＯＮＵＳの文字をそろえてください。

なお，面が進むごとに穴が増えます。ご用心のほどを……。

§PROGRAM

スピード・アップのため，メインにＰＥＥＫ，ＰＯＫＥを多用しました。くれぐれも番地をまちがえないように。



《写真２》ジャンプ！　窓を開けるとそこには…

《写真３》４階に現われたのがブレーカーです

《写真４》ブレーカーをたたいて面クリア

《写真５》ゲーム・オーバーの画面

★月光仮面って影さんのことどすか？辞書を引いたら，「月の光」という意味があるんどすよ。(福岡市・麗美15才)
……【編：月光仮面＝正義の味方≠影さん。つまり，別です。影：おっ，等号，不等号できたな。こいつー。】

また，マルチ・ステートメントが異常に多いことをおわびしておきます。

ジャンプのサブ・ルーチンは，暴走を恐れてＰＲＩＮＴを使いました。

§最後に

このゲームを友達にやらせたところ，最高約２万点，最低40点という記録がでました。かなり個人差のあるゲームのようです??

参考　森巧尚のＢＡＳＩＣ　ＭＡＧＩＣ
　　　電波新聞社

CHECKER FLAG

Dr.D：彼も，マルチ・ステートメントが多いと言っとるが，それほどでもないぞ。

ゲーム的には，自分でも言ってるとおり最高のできじゃな。しかし，森君のゲームを参考にしたようだが，画面はそのまんまという感じだぞ。画面にももう少し自分なりの工夫がほしかったな。

編：それにしても，このゲームは高得点をだすには，かなりの忍耐力が必要ですね。

評…これは病気だ(影)

by 長谷川徳幸

評…私もこう呼ばれてるよ(影)

by ひろゆき・A

ELEPYのプログラム・リスト

```
10 CONSOLE:DEFINT A-Z:COLOR 7,0
20 KEY 3,"COLOR 7,1:CLS"+CHR$(13)
30 PLAY 7:DIM D(4),V(4),T(10,30),BO$(5),A(3,3)
40   '■■■■■■■■ セッテイ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
50 SC=0:DA=0:LV=2:RO=0:GA=0
60 CLS:VR=53248!:X=10:Y=21:L=0:P1=0:B=0
70 D=&HE3:M=&H41:U=&H78:B$="#G0":V2=0
80 P$=" ":E=0
90 CD$=CHR$(219,210,220)+"[illegible]":H$="[illegible]"
100 OD$="┌"+CHR$(220,32,219)+"┐[illegible]"
110 RESTORE 120:FOR I=1 TO 4:READ D(I),V(I):NEXT
120 DATA 53438,-1,53658, 1,53900,-1,54136,1
130 RESTORE 140:FOR I=1 TO 5:READ BO$(I):NEXT
140 DATA "[illegible]","[illegible]","[illegible]"
150 DATA "[illegible]","[illegible]"
160 ON -(GA<>0) GOTO 180
170 COLOR 7:GOSUB 1450
180 GOSUB 1100:LOCATE 10,24:PRINT "<<<<<ELEPY>>>>>";
190   '■■■■■■■■ ステ-シ゛ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
200 COLOR 2:FOR I=0 TO 22:LOCATE 0,I:PRINT " |";TAB(38);"| ";:NEXT
210 FOR I=4 TO 22 STEP 6:LOCATE 1,I
220 COLOR 6:PRINT STRING$(37,"-");:NEXT
230 FOR I=1 TO LV:FOR J=4 TO 22 STEP 6
240 LOCATE RND*36+1,J:PRINT " ";:NEXT J,I
250 COLOR 3:LOCATE 2,3:PRINT H$
260 LOCATE 35,9:PRINT H$
270 LOCATE 2,15:PRINT H$:COLOR 1
280 FOR I=5 TO 17 STEP 6:LOCATE 10,I:PRINT CD$:LOCATE 20,I:PRINT CD$:LOCATE 30,I
:PRINT CD$
290   '■■■■■■■■ マト゛ノ セッテイ ■■■■■■■■■■■■■■■■
300 A(1,I/5)=0:A(2,I/5)=0:A(3,I/5)=0:NEXT:RESTORE 360
310 A(RND*2+1,RND*2+1)=1
320 FOR I=1 TO 5:READ E$(I-1)
330 B1=RND*2+1:B2=RND*2+1
340 IF A(B1,B2)<>0 THEN 330
350 A(B1,B2)=2:NEXT I
360 DATA E,L,E,P,Y
370 LOCATE X,Y+1:COLOR 6:PRINT "—";
380 LOCATE X,Y:COLOR 7:PRINT "♠";:FOR I=1 TO 4
390 POKE D(I),D:NEXT
400 PLAY"G5+CBAGEFG7R0G7R0G5AB+CBAB+CR"
410   '■■■■■■■■ エレヒ゜- ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
420 A$=INKEY$(0)
430 IF A$=" " GOSUB 620
440 V=(A$="→")*(X<37)-(A$="←")*(X>1):X=X+V
450 V2=(A$="↑")-(A$="↓"):IF V2<>0 GOTO 750
460 P=PEEK(VR+X+(Y+1)*40):P1=PEEK(VR+X+V+Y*40)
470 IF P1=M OR P1=&H8 OR P1=&H71 OR P1=&H3D THEN P1=0
480 IF P=&HE3 THEN BEEP:GOTO 900
490 IF P=0 THEN 780
500 POKE VR+2048+X+Y*40,&H70
510 POKE VR+(X-V)+(Y-V2)*40,P1:POKE VR+X+Y*40,M
520   '■■■■■■■■ テ゛ンキラス ■■■■■■■■■■■■■■■■■
530 L=L+1:IF L>=5 THEN L=1
540 IF RND>.8 THEN V(L)=-V(L)
550 POKE D(L),U
560 D(L)=D(L)+V(L):P=PEEK(D(L))
570 IF P=&H3D OR P=&H71 THEN D(L)=D(L)-V(L):V(L)=-V(L)
580 IF P=&H8 THEN POKE D(L),&H8:D(L)=D(L)+V(L):GOTO 420
590 POKE D(L),D
600 GOTO 420
610   '■■■■■■■■ ジャンフ゜! ■■■■■■■■■■■■■■■■■■
620 PC=&H70:FOR I=1 TO 6:IF I>=4 THEN V1=1 ELSE V1=-1
630 IF PEEK(VR+X+(Y-1)*40)=&H8 THEN PLAY"-D1-#D":RETURN
640 LOCATE X,Y:PRINT P$;:POKE VR+2048+X+Y*40,PC:X=X+V:Y=Y+V1
650 P$=SCRN$(X,Y,1):PC=PEEK(VR+2048+X+Y*40)
```


★ハイパースポーツにでてくる選手は前方宙返りしかできないのに，10点満点をもらえるのはなぜなんだろう。（埼玉県越谷市・奥山隆行12才）……【影：私がやったら月面宙返りをしたぞ。編：酔ってやったらそう見えるかもね。】

```
660 IF P$=" |" OR P$="| " OR P$="H" THEN X=X-V:V=0:P$=" "
670 IF P$="+" THEN COLOR 1:LOCATE X-2,Y-1:PRINT OD$:GOSUB 710
680 IF P$="■" AND B=1 THEN 1130
690 LOCATE X,Y:PRINT "♠";:PLAY B$:NEXT I:P$=" "
700 IF E<5 THEN RETURN ELSE GOSUB 830:E=0:RETURN
710  '■■■■■■ ﾏﾄﾞﾉ ﾊﾝﾃｲ ■■■■■■■■■■■■
720 IF A((X-1)/10,(Y-1)/5)=1 THEN BEEP 1:B=1:P$=" ":GOSUB 880:SC=SC+100:GOSUB 11
00:PC=&H70:RETURN
730 IF A((X-1)/10,(Y-1)/5)=2 THEN P$=E$(E):E=E+1:SC=SC+10:GOSUB 1100:PC=&H60:RET
URN
740 PC=&H70:PLAY"E3DCDC5":P$=" ":RETURN
750 IF PEEK(VR+X+(Y+V2)*40)<>&H8 THEN V2=0:GOTO 510
760 Y=Y+V2:P1=&H8:GOTO 510
770  '■■■■■■ ｵｯｺﾁﾀ! ■■■■■■■■■■■■
780 LOCATE X-V,Y:PRINT " ";
790 FOR Y=Y TO 22:PLAY "-#C0"
800 LOCATE X,Y-1:PRINT " ";:LOCATE X,Y:PRINT "♠":NEXT
810 GOTO 900
820  '■■■■■■ ﾎﾞｰﾅｽ ■■■■■■■■■■■■
830 COLOR ,2:LOCATE 14,12:PRINT "BONUS":LOCATE 16,14:PRINT "1000 PTS."
840 PLAY "A8G5AB+C+D+ER+F7+E5+D+C+D+C+D+E+G9":COLOR ,0
850 LOCATE 14,12:PRINT SPC(5):LOCATE 16,14:PRINT SPC(9)
860 SC=SC+1000:GOSUB 1100:RETURN
870  '■■■■■■ ﾌﾟﾚｲｶｰ ﾉ ﾄｳｼﾞｮｳ ■■■■■■
880 LOCATE RND*36+1,1:COLOR 2:PRINT "■";:RETURN
890  '■■■■■■ ｼﾝｼﾞｬｯｸ ■■■■■■■■■■■■
900 LOCATE X,Y-1:PRINT " ";:LOCATE X-V,Y:PRINT " ";
910 FOR I=255 TO 240 STEP -1
920 POKE VR+X+Y*40,I:BEEP1
930 FOR J=1 TO 100:NEXT:BEEP0
940 NEXTI
950 FOR I=1 TO 30:LOCATE RND*39,RND*23:COLOR 3:PRINT "■";:PLAY B$:NEXT
960 DA=DA+1:IF DA<>3 THEN 60
970  '■■■■■■ ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ ■■■■■■■■■■■■
980 G1$="[illegible]"
990 G2$="[illegible]"
1000 G3$="[illegible]"
1010 FOR I=1 TO 24:COLOR 2:BEEP 1
1020 LOCATE 10,10:PRINT  LEFT$(G1$,I);
1030 LOCATE 34-I,11:PRINT RIGHT$(G2$,I);
1040 LOCATE 10,12:PRINT  LEFT$(G3$,I);
1050 BEEP 0:NEXT
1060 IF SC>HS THEN HS=SC:LOCATE 5,8:PRINT "YOU MADE HIGH-SCORE!"
1070 FOR I=50 TO 0 STEP-1:BEEP1:FOR J=1 TOI:NEXTJ:BEEP0:FOR J=1 TO I:NEXTJ:NEXTI
1080 LOCATE 10,14:PRINT "HIT ANY KEY TO START!";:A$=INPUT$(1):GOTO 50
1090  '■■■■■■ ｽｺｱ ﾋｮｳｼﾞ ■■■■■■■■■■■■
1100 COLOR 7:LOCATE 0,23
1110 PRINT USING"[SCORE ######]  [MAX ######]  [LEFT #]";SC;HS;2-DA;:RETURN
1120  '■■■■■■ ﾗｳﾝﾄﾞｸﾘｱｰ ■■■■■■■■■■■■
1130 RO=RO+1:COLOR 7,2:LOCATE 0,10:PRINT SPC(10);
1140 PRINT "ROUND";RO;"CLEAR!";SPC(64);"NICE PLAY!!!";SPC(68);"GIVE BONUS 2000 P
TS."
1150 PLAY "D3R5#A6A5+D3R5#A6A5E3R5#A6A5+E3R5#A6A5+E9+E9R5+E1R0+E1R0+E1R0+E1R0+E1
R9"
1160 SC=SC+2000:LV=LV+2:COLOR,0
1170 IF RO MOD 3<>0 THEN 60
1180  '■■■■■■ ﾎﾞｰﾅｽ ｽﾃｰｼﾞ ■■■■■■■■■■■■
1190 COLOR 7,1:CLS:LOCATE 10,8
1200 PRINT"***[BONUS STAGE]***":COLOR 6
1210 LOCATE 9,12:PRINT "┌────┬────┬────┬────┐";
1220 FOR I=13 TO 15:LOCATE 9,I
1230 PRINT "|    |    |    |    |":NEXT
1240 LOCATE 9,16:PRINT "└────┴────┴────┴────┘";
1250 BB=1:BL=10:BO=8000:COLOR 5
1260 OB=RND*4+1:LOCATE BL,13:PRINT BO$(OB);:PLAY B$:IN=0
1270 IF INKEY$=" " THEN 1310
1280 IN=IN+1:IF IN<>3 THEN 1270
1290 BO=BO-200:IF BO<>0 THEN 1260 ELSE 1400
1300  '■■■■■■ ｱﾀｯﾀｶ? ■■■■■■■■■■■■
1310 IF OB<>BB THEN PLAY "+A0#AB":GOTO 1260
1320  '■■■■■■ ｱﾀﾘ! ■■■■■■■■■■■■
1330 PLAY "+C3+#C+D5":BL=BL+4:BB=BB+1
1340 IF BB<>6 THEN 1260
1350 LOCATE 10,22:PRINT "NICE ! I GIVE YOU BONUS";BO
1360 PLAY "E6R0E6R0E6R0E6R0F6G8EF9FFD6R0D6R0D6EF8GE9EER0E6R0E6R0E6GBBA6BA9AA"
1370 PLAY"G6AGAG8-BC9CCR0+C8B6AG8#FB9BBA8G6FE8-BC9CCR9"
1380 SC=SC+BO:GOTO 1430
1390  '■■■■■■ ﾊｽﾞﾚ ■■■■■■■■■■■■
1400 FOR I=1 TO 5:LOCATE 10,10:PRINT SPC(10);:PLAY"B8"
1410 LOCATE 10,10:PRINT "TIME OVER!":PLAY"R":NEXT I
1420 PLAY "+C5R0+C5BAGFEDC7R5DEDCR"
1430 COLOR 7,0:GOTO 60
1440  '■■■■■■ ﾀｲﾄﾙ 1 ■■■■■■■■■■■■
1450 CLS:LOCATE 8,12:PRINT CHR$(16);"ｾﾂﾒｲｶﾞｲﾘﾏｽｶ ? [Y/N]";:A$=INPUT$(1):GA=1
1460 IF A$<>"Y" THEN PRINT CHR$(17);:RETURN
1470 CLS:COLOR ,1
1480 FOR I=1 TO 12
1490 BEEP1:FOR J=1 TO I*5:NEXT J
1500 BEEP0:FOR J=1 TO I*5:NEXT J
1510 CONSOLE I,I,I,I:CLS
1520 CONSOLE I,I,40-I,I:CLS
1530 NEXT
1540 CONSOLE
1550 FOR I=1 TO 40
1560 Q=RND*20:W=RND*15
1570 CONSOLE W,10,Q,20
1580 COLOR ,RND*6+1:CLS
1590 BEEP1:FOR J=1 TO RND*100+1:NEXT J
1600 BEEP0:FOR J=1 TO RND*100+1:NEXT J
1610 NEXT:CONSOLE
1620  '■■■■■■ ﾀｲﾄﾙ 2 ■■■■■■■■■■■■
1630 RESTORE 1850
1640 FOR I=22 TO 24:FOR J=16 TO 25
1650 BEEP1
1660 READ T:T=T+240
1670 BEEP0
1680 POKE 53248!+I*40+J,T:NEXT J,I
1690 FOR I=22 TO 24:FOR J=0 TO 39
1700 BEEP1
1710 POKE 55296!+I*40+J,&H61
1720 BEEP0:NEXT J,I
1730 FOR I=1 TO 22
1740 LOCATE 0,24:PRINT:NEXT
1750 LOCATE 0,4
1760 COLOR 7,0:PRINT CHR$(26)
1770 LOCATE 10,11:COLOR 7:PRINT "HOW TO PLAY":PRINT:PRINT CHR$(16);
1780 PRINT TAB(10)"♠ ｶﾞｱﾅﾀ (ELEPY) ﾃﾞｽ｡":PRINT:PRINT CHR$(16);
1790 PRINT TAB(10)"ｼﾀﾃ ﾅｶﾞﾚﾃｲﾙ ﾃﾞﾝｷ ﾆ ｻﾜﾗｽﾞﾆ":PRINT:PRINT CHR$(16);
1800 PRINT TAB(10)"ﾏﾄﾞｦ JUMP ｼﾃ ｱｹﾃｸﾀﾞｻｲ｡":PRINT:PRINT CHR$(16);
1810 PRINT TAB(5)"'ELEPY'";CHR$(16);"ﾉ ﾓｼﾞｦ ｿﾛｴﾙﾄ BONUS ﾃﾞｽ｡":PRINT:PRINT CHR$(1
6);
1820 PRINT TAB(10)"ｱｶｲ ■ ｦ ﾀﾀｸﾄ ROUND ｸﾘｱ ﾃﾞｽ｡":PRINT
1830 PRINT TAB(15)"HIT ANY KEY!";:A$=INPUT$(1):CLS:RETURN
1840  '■■■■■■ ﾀｲﾄﾙ ﾉ ﾃﾞｰﾀ ■■■■■■■■■■■■
1850 DATA 7,3,10,0,10,3,1,7,14,10
1860 DATA 7,1,10,0,10,3,0,7, 1, 5
1870 DATA 3,3, 3,3, 3,3,3,1, 0, 1
```

MZ-700/1500

★２月号108ページを見て，ベーマガをマクラにして寝たら，突然影さんが現われて，夢の中をメチャクチャにして帰っていった。バーロー！(神奈川県横浜市・**後藤智博12才**)……【**影**：私は夢を食べるバクです。**編**：バカ？】

つぐ美ちゃんの地下鉄ショック

へのへのへ太郎



▶よろしく作成秘話◀

みなさん，マリリンモンローを知ってますか？　このゲームは，マリリンモンローが地下鉄の昇風をうけて，スカートがボワッとめくれあがるという場面を見て思いついたゲームです。

▶STORY◀

これは，つぐ美ちゃんのお話です。

心やさしく仕事熱心，もちろん顔もかわいいつぐ美ちゃん，今日も山の手線に乗って五反田に着きました。そして，電波新聞社に向かおうとしたときでした。「あ!!　かわいいお花」。それは，コンクリートのヒビの間からけなげにも花を咲かせている，名もない花でした。

心のやさしいつぐ美ちゃんは，その花をつもうと思ったのでした。地下を地下鉄が通っているとも知らずに・・・・・・・・。

▶How to play◀

つぐ美ちゃんをカーソル・キーの⇔で左右に動かして，左はしの花のところまでの道を往復してください。花のところまで行くか，花を取ってもどってくると（このときまた花が咲く），スコアが入ります。スコアは，10，20，40，80点と入っていきます。

これだけでは，簡単ですね。もちろんこれだけではありません。地下を地下鉄が通っているのです。

地下鉄が小さいときは，まだ遠くにいるということですが，大きいときは，ま下を通過しているということなのです。

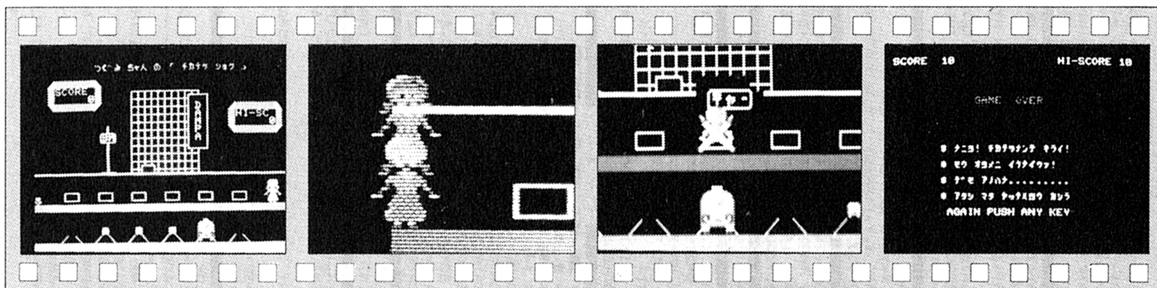
つぐ美ちゃんが通る道は，地下からものすごい風が吹き上げているので，地下鉄がま下にくると，つぐ美ちゃんは，スカートがめくり上げられてしまい，ゲーム・オーバーです。

▶Cooking Program◀

ＰＣＧ用のＤＡＴＡが長くなってしまいましたが，自分では，なかなかきれいにできたと思います。どうでしょうか。

CHECKER FLAG

編：おなじみのへのへのへ太郎君です。ゲームは，ちょっと単調だけど，相変わらず，アイデアに富んだ作品ですね。



《写真１》つぐ美ちゃんは左はしの花をつみに…

《写真２》花をつんでよろこぶつぐ美ちゃん

《写真３》ところが地下鉄が通っていたのです

《写真４》なによ! おこっちゃやーよ

★バグ…自分で作った虫を暖い気持ちでむかえてあげようではないか。虫にも生きる権利がある。（埼玉県入間郡・渡辺一成12才）……【編：ボークラはみんな生きている～♪影：誰がボンクラだ!!編：ボンクラはみんな～♪】

つぐ美ちゃんの地下鉄ショックのプログラム・リスト

```
10 INIT"CRT:I":MUSICINIT:PAL:CLS3:PRTY 2:RESTORE 710
20 FOR I=1 TO 29 : READ A$:FONT$(2,I)=HEXCHR$(A$):NEXT I
30 K$="▌◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀":S$="▒SCORE ▒":H$="▒HI-SC ▒"
40 S$="◢▒▒▒▒▒▒▒◣"+K$+S$+K$+"▒        ▒"+K$+"◥▒▒▒▒▒▒▒◤"
50 H$="◢▒▒▒▒▒▒▒◣"+K$+H$+K$+"▒        ▒"+K$+"◥▒▒▒▒▒▒▒◤"
60 CLS3:PRINT,".ﾂｸﾞﾐ ﾁｬﾝ ﾉ ｢ .ﾁｶﾃﾂ ｼｮｸ ｣":CURSOR0,3:CCOLOR,,5
70 NOISE"V15T5S2M105C8";"V15T5S2M106E8"
80  PRINT"                 ┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬   "
90  PRINT"                 ┼┼┼┼┼┼┼┼┤┌──┐ "
100 PRINT"                 ┼┼┼┼┼┼┼┼┤ D │ "
110 PRINT"                 ┼┼┼┼┼┼┼┼┤ A │ "
120 PRINT"                 ┼┼┼┼┼┼┼┼┤ M │ "
130 PRINT"           ┴     ┼┼┼┼┼┼┼┼┤ P │ "
140 PRINT"          |BM|   ┼┼┼┼┼┼┼┼┤ A │ "
150 PRINT"           ┬     ┼┼┼┼┼┼┼┼┤└──┘ "
160 PRINT"           │     ┼┼┼┼┼┼┼┼┼┤   "
170 PRINT"           │     ┼┼┼┼┼┼┼┼┼┤   "
180 PRINT"           ┴     ┼┤┌┐┼┼┼┼┼┤   "
190 CCOLOR,,7:PRINT" ━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━▌"
200 PRINT[5]"     ┌─┐  ┌─┐  ┌─┐  ┌─┐  ┌─┐  ┌─┐ "
210 PRINT[5]"     └─┘  └─┘  └─┘  └─┘  └─┘  └─┘ "
220 PRINT[2]" ████████████████████████████████████▌"
230 PRINT[6]"     ╱╲  ╱╲  ╱╲  ╱╲  ╱╲  ╱╲"
240 PRINT[2,1]"▶▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
250 PRINT[2,1]"▶▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒";
260 CURSOR 3,2:PRINT[6]S$;TAB(30);H$;
270 A=35:B=15:DIM A(6),B(6):SC=0:UP=5:L=0:T=140
280 FOR I=1 TO 6:A(I)=0:B(I)=5*I:NEXT
290 CURSOR33,7:PRINTUSING"####";HI;
300 FPRINT[1,17]29:MUSIC WAIT
310 FPRINT[A,B]1,2,3[A,B+1]4,5,6[A,B+2]7,8,9:WAIT T
320 CURSOR6,4:PRINTUSING"####";SC
330 GET A$:IF A$="" THEN 380
340 FPRINT[A,B]0,0,0[A,B+1]0,0,0[A,B+2]0,0,0
350 A=A+(((A$="◀"ANDA>1)-(A$="▶"ANDA<34))*5)
360 IF A<=3 AND L=0 THEN L=1:GOSUB 650
370 IF A=35 AND L=1 THEN L=0:GOSUB 650:GOTO 300
380 IF RND>.6 THEN 450
390 NU=INT(RND(1)*5.7)+1
400 A(NU)=A(NU)+1:IFA(NU)=3THENA(NU)=0
410 ON A(NU) GOTO 430,440
420 FOR I=0 TO 2:FPRINT[B(NU),20+I]0,0,0:NEXT :GOTO 450
430 FPRINT[B(NU)+1,21] 28:GOTO 450
440 FPRINT[B(NU),20]19,20,21[B(NU),21]22,23,24[B(NU),22]25,26,27
450 FOR I=1 TO 6
460 IF A(I)=2 THEN IF B(I)=A THEN 480
470 NEXT I:GOTO 310
480 FPRINT[A,B]10,11,12[A,B+1]13,14,15[A,B+2]16,17,18
490 CURSORA,B-2:PRINT" ___▌◀◀◀◀◀ |ｷｬｰ| ▌◀◀◀◀◀‾‾‾‾";
500 FORI=80TO20STEP-2:SOUNDI,1:NEXT
510 NOISE"O1T7SOM200C0D1E2F3G5";"O6T7SOM200G0A1G2#A3-E5":CURSOR20,7:PRINT[2]CHR$
(103,104,103);:MUSIC WAIT
520 CLS3:CURSOR 13,5:PRINT[2]"GAME  OVER":IFSC>HITHENHI=SC
530 PRINT"■ SCORE ";SC;TAB(25);"HI-SCORE";HI
540 DATA "* ﾅﾆﾖ! ﾁｶﾃﾂﾅﾝﾃ ｷﾗｲ!"
550 DATA "* ﾓｳ ｵﾖﾒﾆ ｲｹﾅｲﾜｧ!  "
560 DATA "* ﾃﾞﾓ ｱﾉﾊﾅ........."
570 DATA "* ｱﾀｼ ﾏﾀ ﾔｯﾃﾐﾖｳ ｶｼﾗ"
580 DATA " AGAIN PUSH ANY KEY"
590 RESTORE 540
600 FOR I=1 TO 5:READ F$:FOR J=1 TO 19
610 CURSOR 8,I*2+9:PRINT LEFT$(F$,J)
620 NOISE"O4V15T7S2M1C0";"O2V15T7S2M19D0"
630 WAIT 100: NEXT J,I
640 GET A$:IF A$="" THEN 640ELSE 60
650 IF T>=0 THEN T=T-10
660 MUSIC"O5C0#DECDEFGEFGAB6"
670 FOR I=1 TO 10:FOR J=0 TO 2 STEP 2
680 FPRINT[A,B-J]1,2,3[A,B-J+1]4,5,6[A,B-J+2]7,8,9:WAIT 100
690 FPRINT[A,B-J]0,0,0[A,B-J+1]0,0,0[A,B-J+2]0,0,0 :NEXTJ,I
700 UP=UP*2:SC=SC+UP:RETURN
710 DATA 0001030303020107 0001030200010000 0001030200010000
720 DATA 7DF9FEFE548A5420 72C60101FFDBFF7E 70C00000FFDBFF66
730 DATA 008040C0C04080E0 0000800000800000 0000000000800000
740 DATA 020C010200040028 0402000000000038 0000010302060838
750 DATA 00164DAA552A2A55 183C180000007EFF 187EFFFFFF7E0000
760 DATA 403000804020000B 204000000000001C 000080C04060101C
770 DATA 0001000302010000 0001010303030000 0000000000000000
780 DATA AA55AA55AA554400 FFFFFFFFFFFF66E7 0000000000006600
790 DATA 00008040C0800000 008080C0C0C00000 0000000000000000
800 DATA 00010303231A1907 0001030210210000 0001030200010000
810 DATA 7DF9FEFE50A85420 72C60101DBBDFF7E 70C00000DBBDFF66
820 DATA 008040C0C45898E0 0000800008840000 0000000000800000
830 DATA 0A05020100040029 1B0F070301000039 0000000002060839
840 DATA 2855AA55AA2BE77E 6DFFFFFFFFFF42AB 00000000007EFFFF
850 DATA 50A0408000200094 D8F0E0C08000009C 000000004060109C
860 DATA 02050A1428200000 030F0F1CB8702000 030F0F1C38300000
870 DATA BD00000000000000 D7C3000000000000 FFC3000000000000
880 DATA 40A0502814040000 C0F0F0381D0E0400 C0F0F0381C0C0000
890 DATA 000000000070F0F0F 00000000070F0C08 0000030F1F1F3C39
900 DATA 7E7E0000FFFFFEFD 70700000E0000000 7E7EFFFFE000C0E0
910 DATA 00000000E0F0F0F0 0000000000000000 0000C0F018080C0C
920 DATA 0F0F0F0502000000 080000050200000C 3833353A3D3F212D
930 DATA FBF7EF5AA5007E42 0000005AA5007E7E C0F0E8A55AFFFFC3
940 DATA F0F0F0A040000000 000000A040000030 0C0C0C5CBCFC84B4
950 DATA 000000001E1E0A00 0C00000000000000 2D213F3F10100000
960 DATA 0000000000000000 3C3C000000000000 C3C3FFFF00000000
970 DATA 0000000078785000 3000000000000000 B484FCFC08080000
980 DATA 007E7E7E00000042 0070400000 5A0000 7EF1C181FFE7FF00
990 DATA 0024240000000000 3C7E7E3C00000000 00181800CBEF6E18
```

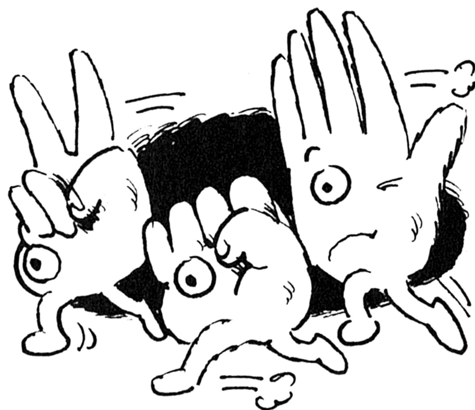
MZ-1500

★2月号P.155のアトムラック君，僕もためしてみたら翌日は氷づけになっていた。何が便利帳だ！（東京都葛飾区・**中木良彦12才**）……【**影**：氷づけのベーマガも，なかなかおつなもんじゃないか。バリバリ，ボリボリ。】

MZ-80B／2000／2200(G-RAM1)用

NEW(ニュー)ジャンケン

宮本　大悟



げいむ

ベーマガ84年8月号の「ジャンケン」を見て作りましたが，追いかけルーチンを強力にし，面数などもつけて見ました。

あそびかた

②④⑥⑧で動いて，自分より弱い手を食べていってください。あいこや，自分より強い手と接触すると死にます。

〝＝〟をくぐると，一定の順序で自分の手（相手の手）が変わります。点数は，パーが10点，チョキは20点，グーは30点です。スピード化のため，曲がり角が曲がりにくくなっています。なお，12匹たおすごとに，面クリアし，〝＝〟の位置が変わります。3面まであります。

ところで，最初の画面にでてくる「HOW MANY HANDS？」では，敵の好ましい数を入力してください。多いと，もちろん，遅くて難しくなります。

CHECKER FLAG

Dr.D：ワシは，こういうゲームは好きだな。

編：追いかけるルーチンを強化してあるそうですが…。

Dr.D：いっそのこと，自分より強いのが，カベをぶち破って追いかけてきたら，おもしろいんじゃないかな。

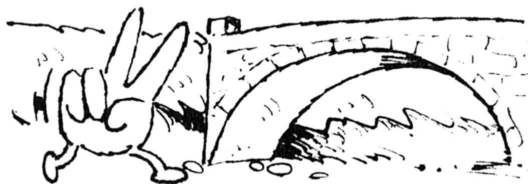
編：それじゃ，難しくなりすぎますよ。

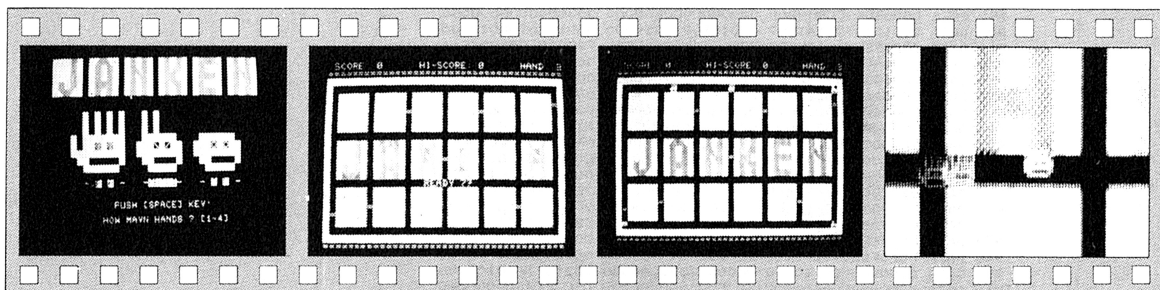
影：ジャンケン・ゲームなら，まかせてちょうだい。一子相伝の北斗ジャン拳は無敵だ。アリャ！やられた。

ぷろぐらむ

追いかけルーチンでかなり苦しんだので，まあまあのものになったと思います。

また，これではやさしいという人は，520行のFOR文を消し，580，590のGOTO文を「GOTO610」に変え，605行を消去すると，グーンと難しくなります。





《写真1》タイトル画面。敵の数をインプット！

《写真2》READYの文字の下に自分がでます

《写真3》敵を12匹たおすと面クリアですよ

《写真4》逃げろ！もちろん，グーはパーに弱い

★Dr.に質問！Dr.はフケがでるんですか（傷ついたかな？）。（愛知県豊田市・那須利章11才）……【影：ハハハ。でないと思ってるだろ。ところがどっこい，まゆ毛からでるのです。ほら，ボリボリ。Dr.D：私は遊び道具じゃない！】

```
1 REM 00000000000000000000000000000000
2 REM 0
5 TEMPO 7
10 CONSOLES0,24,C40:GRAPH I1,C,O1
20 DIM X(4),Y(4),VX(4),VY(4),JA(4),TA$(6,5),PA$(4)
30 HS=0
40 PA$="***?#?HHHHHHH"+CHR$(0)
50 GU$="-@#+-":CH$="PPP"+GU$:PA$(1)="[?@@]"
60 PA$(2)="[■@@?]"
70 PA$(3)="#?"+CHR$(31)+CHR$(15)+CHR$(7)+CHR$(3)+CHR$(1)
80 PA$(4)=CHR$(1)+CHR$(3)+CHR$(7)+CHR$(15)+CHR$(31)+"??#"
90 MO$=STRING$("+",5)+"A":MU$=STRING$("■",5)
100 MO$=MU$+MO$+MU$+MO$+MU$+NO$+MU$+MO$+MU$
110 CL$=STRING$(CHR$(0),16)
120 FORI=1TO6
130 FORJ=1TO5
140 READ A$
145 TA$(I,J)=A$
150 NEXT:NEXT
160 GOSUB 970
170 SC=0:HA=3:SE=1:GE=0
180 PRINT"@":GRAPH OO
190 CURSOR 1,0:PRINT "SCORE:";SC
200 CURSOR 15,0:PRINT"HI-SCORE:";HS
210 CURSOR 32,0:PRINT "HAND:";HA
220 CURSOR 0,1:PRINT STRING$("=",39)
230 CURSOR 0,23:PRINT STRING$("=",39)
240 CURSOR 0,2:PRINTSTRING$("■",39)
250 FORI=3TO21:PRINT "■";SPACE$(37);"■":NEXT
260 CURSOR 0,22:PRINTSTRING$("■",39)
270 FORI=1TO6
280 A=I*6-4
290 FORJ=1TO5
300 CURSOR A,J+9:PRINT TA$(I,J)
330 NEXT:NEXT
340 O=72:GOSUB2500
350 FORJ=4TO16STEP12:FORI=1TO6:A=I*6-4:CURSOR A,J:PRINTMO$:NEXTI,J
360 IF INT(SE/3)=SE/3 THEN RESTORE 5300:GOTO 400
370 IF INT(SE/2)=SE/2 THEN RESTORE 5200:GOTO 400
380 RESTORE 5100
390 REM
400 FOR I=1 TO 10
410 READ A,B
420 CURSOR A,B:PRINT"="
430 NEXT
440 CURSOR 16,15:PRINT"READY ??"
450 MUSIC"C4G4FR3FEDCRCERED4R4"
460 MUSIC"C4G4FR3FEDCR32CEDC4R4"
470 X=19:X(1)=1:X(2)=37:X(3)=1:X(4)=37
480 Y=15:Y(1)=3:Y(2)=3:Y(3)=21:Y(4)=21
490 JA=3:FORI=1TO4:JA(I)=INT(RND(1)*3)+1:NEXT
500 GRAPH I1,O12
510 CURSOR16,15:PRINT"        "
520 FORW=1TO2:GET A$
530 IF A$<>"" THEN VX=(A$="4")-(A$="6"):VY=(A$="8")-(A$="2")
540 CR$=CHARACTER$(X+VX,Y+VY)
550 POSITION X*8,Y*8:PATTERN-8,CL$
560 IF CR$="=" THEN Y=Y+VY*2:JA=JA+1:IF JA>3 THEN JA=1
570 IF CR$=" " THEN X=X+VX:Y=Y+VY:MUSIC"+#A0"
575 ON JA GOTO 580,590,600
580 POSITION X*8,Y*8:PATTERN-8,PA$:GOTO 605
590 POSITION X*8,Y*8:PATTERN-8,CH$:GOTO 605
600 POSITION X*8,Y*8:PATTERN-8,GU$
605 NEXT
610 FOR I=1 TO M
620 N=JA-JA(I):IF (N=1)+(N=-2) THEN FL=2:GOTO 630
625 FL=1
630 GOSUB 2700
640 CG$=CHARACTER$(X(I)+VX(I),Y(I)+VY(I))
650 POSITION X(I)*8,Y(I)*8 :PATTERN-8,CL$
660 IF CG$="=" THEN Y(I)=Y(I)+VY(I)*2:JA(I)=JA(I)+1:IF JA(I)>3 THEN JA(I)=1
670 IF CG$=" " THEN X(I)=X(I)+VX(I):Y(I)=Y(I)+VY(I)
680 ON JA(I) GOTO 690,700,710
690 POSITION X(I)*8,Y(I)*8:PATTERN-8,PA$:GOTO 720
700 POSITION X(I)*8,Y(I)*8:PATTERN-8,CH$:GOTO 720
710 POSITION X(I)*8,Y(I)*8:PATTERN-8,GU$
720 GOSUB 800
730 NEXT
740 GOTO 520
800 IF (ABS(X-X(I))>1)+(ABS(Y-Y(I))>1) THEN RETURN
810 ON FL GOTO 880,820
820 MUSIC "CODEFGAR"
830 SC=SC+JA(I)*10:GE=GE+1:IF GE/12=INT(GE/12) THEN SE=SE+1:GOSUB2600:GOTO 190
840 CURSOR7,0:PRINT SC
850 POSITION X(I)*8,Y(I)*8:PATTERN-8,CL$
855 X(I)=INT(RND(1)*34)+3:Y(I)=INT(RND(1)*21)+2
860 D$=CHARACTER$(X(I),Y(I)):IF (D$="■")+(D$="■") THEN 855
865 JA(I)=INT(RND(1)*3)+1
870 RETURN
880 HA=HA-1
890 FORI=1TO9:CONSOLER:MUSIC"-#A0E3":CONSOLEN:MUSIC"+F0":NEXT:GRAPH I1C
900 IF HA THEN 180
910 PRINT"@":GRAPH I2,C
920 MUSIC"C3E#EA5G#E6#E3#E9"
930 CURSOR 13,16:PRINT"HIT ANY KEY !!"
940 FOR I=1 TO 500:CURSOR15,12:PRINT"GAME OVER":CURSOR15,12:PRINT"GAME OVER":GE
T A$:IF A$="" THEN NEXT:PRINTCHR$(6)
950 IF SC>HS THEN HS=SC
960 GOTO 160
970 PRINT"@":FORI=1TO6:A=I*6-4:FORJ=1TO5
1000 CURSOR A,J:PRINT TA$(I,J)
1010 NEXT:NEXT:GRAPH I2,C
1020 O=0:GOSUB 2500
1030 CURSOR 0,8
1040 PRINT SPACE$(5);" ■■■■  ■■"
1050 PRINT SPACE$(5);" ■■■■  ■■"
1060 PRINT SPACE$(5);" ■■■■  ■■"
1070 PRINT SPACE$(5);"■■■■■■  ■■■■■■  ■■■■■■■"
1080 PRINT SPACE$(5);"■■■O■O■  ■■\/■  ■■■O■O■■"
1090 PRINT SPACE$(5);"■■■■■■■■  ■■■■■■■  ■■■■■■■■"
1100 PRINT SPACE$(5);" ■■  ■  ■  ■  ■■  ■■"
1110 PRINT SPACE$(5);" ■■■■  ■■■■  ■■■■■"
1120 CURSOR 0,17
1130 PRINT SPACE$(7);"- ■■ -   -CHOKI-   - ■■ -
1140 CURSOR 12,20:PRINT "PUSH [SPACE] KEY!"
1150 GETA$:IF A$<>" "GOTO 1150
1160 CURSOR 10,22:PRINT"HOW MAYN HANDS ? [1~4] ";GET M :IF (M>4)+(M<=0) GOTO 11
60
1170 CURSOR 32,22:PRINT M:MUSIC"+D5"
1180 GRAPH I1C:RETURN
2500 GRAPH I1O1
2510 RESTORE 5060
2520 OW=OW+1:READY,PX,PY
2530 IF OW>=11 GOTO 2560
2540 POSITIONPX,PY+O:PATTERN-8,PA$(Y)
2550 GOTO2520
2560 OW=0:RETURN
2600 FORI=1TO10:CONSOLER:MUSIC"-F0":CONSOLEN:CURSOR11,15:PRINTSE-1;" SCENE CLEA
R !"
2610 MUSIC"+E5+G9+E3+E3+C7A6G3A5#A3A5G9"
2620 GRAPH I1,C:RETURN
2700 DX=X-X(I):DY=Y-Y(I):EX=ABS(X-X(I)):EY=ABS(Y-Y(I))
2705 IF FL=2 THEN DX=-DX:DY=-DY
2710 IF(DX=0)*(CHARACTER$(X(I),SGN(DY)+Y(I))=" ")THEN VY(I)=SGN(DY):VX(I)=0:GOT
O 2750
2720 IF(DY=0)*(CHARACTER$(X(I)+SGN(DX),Y(I))=" ")THEN VX(I)=SGN(DX):VY(I)=0:GOT
O2760
2730 IF(EX>EY)*(CHARACTER$(X(I)+SGN(DX),Y(I))=" ")THEN VX(I)=SGN(DX):VY(I)=0:GO
TO2760
2740 IF(EY>EX)*(CHARACTER$(X(I),SGN(DY)+Y(I))=" ")THENVY(I)=SGN(DY):VX(I)=0
2745 GOSUB 2800
2750 IF CHARACTER$(X(I),Y(I)+SGN(DY))="■" THEN VX(I)=SGN(TY-1):VY(I)=0
2760 IF CHARACTER$(X(I)+SGN(DX),Y(I))="■" THEN VY(I)=SGN(TX-1):VX(I)=0
2770 RETURN
2800 ON I GOTO 2810,2820,2830
2810 TX=-DX:TY=-DY:GOTO 2840
2820 TX-DX:TY=DY:GOTO 2840
2830 TX=-DX:TY=DY
2840 RETURN
5000 DATA ■■■■,■■■■,■■■■,■■■■,■■■■
5010 DATA ■■■■,■■■■,■■■■,■■■■,■■■■
5020 DATA ■■■■,■■■■,■■■■,■■■■,■■■■
5030 DATA ■■■■,■■■■,■■■■,■■■■,■■■■
5040 DATA ■■■■,■■■■,■■■■,■■■■,■■■■
5050 DATA ■■■■,■■■■,■■■■,■■■■,■■■■
5060 DATA 1,23,39,4,40,39,2,71,8
5070 DATA 3,88,8,3,128,16,1,128,24
5080 DATA 2,176,16,1,176,32
5090 DATA 3,272,16,1,272,24
5100 DATA 7,18,13,6,19,12,25,6,31,18,37,5,1,19,1,1,1,1,1,1
5200 DATA 7,18,13,19,19,17,25,16,31,20,1,16,37,5,13,6,25,5,37,20
5300 DATA 7,18,7,6,7,12,31,18,31,6,31,12,19,12,37,5,1,19,1,1
5400 REM 00000000000000
5410 REM 0 NEW JANKEN 0
5420 REM 00000000000000
```


★2月号P.151の続き「燃料切れで落下するソルバルウ」,「オーバー・ヒートして走れないグロブダー」(千葉県山武郡・**魔道装兵**)……【**影**：ファー！燃料が切れて仕事がすすまない！**編**：燃料を補給すると,どっかへ行くし…。】

SPACE(スペース) PIRATES(パイレーツ)

石原　俊明



ストーリー

α星の輸送船に乗り込んだのはいいが，武器をどこかに落としてしまった。

海賊であるこの俺が，警備隊につかまらないように，盗みをしなければならないとは……。

遊びかた

2468キーでMANを動かして，散らばっている箱を中央のワクの中に運び，自分の船へ転送してください。箱は全部で20個ありますが，15個以上集めると転送できます。

転送は5キーです。

警備員につかまるか，エネルギーがなくなるとゲーム・オーバーです。

奇数面は障害物がありませんが，偶数面は壁がでます。壁に箱を押しつけると，箱とMANが入れ代わります。2面ごとに警備員の数が増えます。

改造のアドバイス

240行の不等式の右の数値を0～1の範囲で変えると，警備員の速さが変わります（1にすると最高のスピードになります）。

CHECKER FLAG

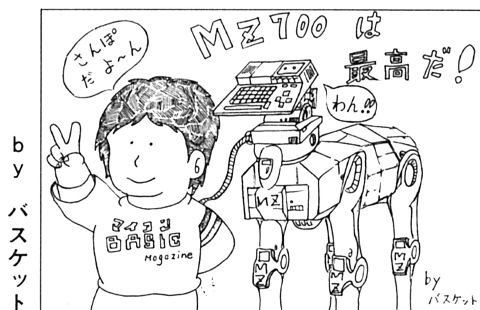
Dr.D：影くん！

影：ドキ！

Dr.D：なぜ240行を変えると，速さが変わるか知っとるけ～？

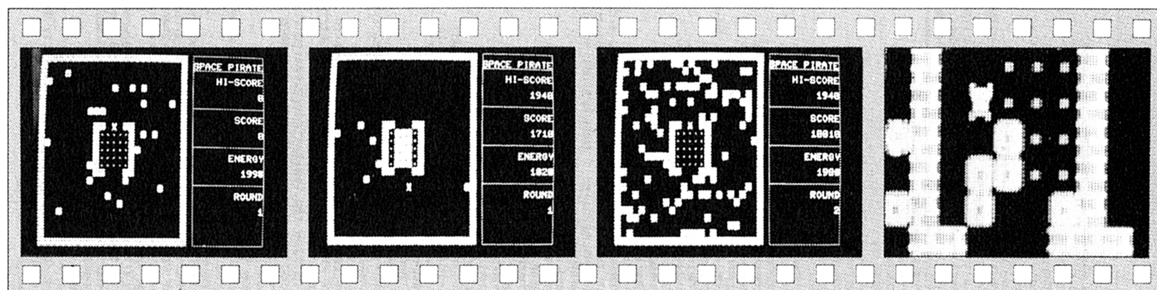
影：ウワー，Dr.の頭が変になっちゃった。

Dr.D：バカもの。わしは正常じゃ。つまり，RND(1)の値が数値より大きいとき，ガードマンは，動かないんじゃ。



by バスケット

評…MZ犬のお通りだい！（影）



《写真1》散らばっている箱を運ぶのが君の役目

《写真2》ワクの中に15個以上集めて，それ転送

《写真3》偶数面では，障害物が現われます

《写真4》いっしょうけんめい運ぶ姿に感動!?

★僕はバカだ！愛機FM-7のディップ・スイッチをちがったモードにしていたことに気づかず，こわれたと思い込んで2か月，ゲームをしていない。（兵庫県加西市・ぺぺ郎15才）……【影：私は，これでゲームをやめました。】

```
10 CONSOLE C40,GN:GRAPH O123:GOTO 820
20 X=12:Y=9:EN=INT((RO+4)/2)*1000:GOSUB 610:MUSIC M1$
100 CURSOR X,Y:USR($AF70,C$):USR(1140):GET G:ON G+1 GOTO 220, 220, 110, 220, 17
0, 500, 200, 220, 140
110 DI=2:IF A(X,Y+1)=2 GOSUB 320
120 IF A(X,Y+1)=0 THEN Y=Y+1:A(X,Y)=0
130 GOTO 220
140 DI=1:IF A(X,Y-1)=2 GOSUB 360
150 IF A(X,Y-1)=0 THEN Y=Y-1:A(X,Y)=0
160 GOTO 220
170 DI=3:IF A(X-1,Y)=2 GOSUB 400
180 IF A(X-1,Y)=0 THEN X=X-1:A(X,Y)=0
190 GOTO 220
200 DI=4:IF A(X+1,Y)=2 GOSUB 440
210 IF A(X+1,Y)=0 THEN X=X+1:A(X,Y)=0
220 CURSOR X,Y:USR($AF70,MA$(DI))
230 REM  *****  ｶﾞｰﾄﾞﾏﾝ MOVE  *****
240 FOR I=0 TO INT(RO/2):CURSOR X(I),Y(I):USR($AF70,C$):IF RND(1)>.1 THEN 270
250 X1=X(I)+(X(I)>X)-(X(I)<X):Y1=Y(I)+(Y(I)>Y)-(Y(I)<Y)
260 IF A(X1,Y1)=0 THEN X(I)=X1:Y(I)=Y1
270 CURSOR X(I),Y(I):USR($AF70,IN$):IF (X=X(I))*(Y=Y(I)) THEN 560
280 NEXT:CURSOR 37-LEN(STR$(SC)),10:PRINTSC:CURSOR 37-LEN(STR$(EN)),15:PRINTEN
290 IF EN=0 THEN FOR I=1 TO 15:FOR J=1 TO MM:POKE 3866,J:USR(3860):NEXT J:MM=MM
+5:NEXT I:GOTO 570
300 EN=EN-1:GOTO 100
310 REM  *****  ﾆﾓﾂ MOVE  *****
320 IF A(X,Y+2)=2 THEN RETURN
330 IF A(X,Y+2)=1 THEN A(X,Y)=2:Y2=Y:GOTO 350
340 A(X,Y+2)=2:Y2=Y+2
350 A(X,Y+1)=0:X2=X:GOSUB 480:Y=Y+1:RETURN
360 IF A(X,Y-2)=2 THEN RETURN
370 IF A(X,Y-2)=1 THEN A(X,Y)=2:Y2=Y:GOTO 390
380 A(X,Y-2)=2:Y2=Y-2
390 A(X,Y-1)=0:X2=X:GOSUB 480:Y=Y-1:RETURN
400 IF A(X-2,Y)=2 THEN RETURN
410 IF A(X-2,Y)=1 THEN A(X,Y)=2:X2=X:GOTO 430
420 A(X-2,Y)=2:X2=X-2
430 A(X-1,Y)=0:Y2=Y:GOSUB 480:X=X-1:RETURN
440 IF A(X+2,Y)=2 THEN RETURN
450 IF A(X+2,Y)=1 THEN A(X,Y)=2:X2=X:GOTO 470
460 A(X+2,Y)=2:X2=X+2
470 A(X+1,Y)=0:Y2=Y:GOSUB 480:X=X+1:RETURN
480 SC=SC+10:CURSOR X2,Y2:USR($AF70,NI$):RETURN
490 REM *****  ｾﾞﾝﾌﾞ ｱﾂﾒﾃ ｲﾙｶ  *****
500 Z=0:FOR I=10 TO 14:FOR J=10 TO 14:IF A(J,I)=2 THEN Z=Z+1
510 NEXT J,I:IF Z<15 GOTO 100
520 RO=RO+1:SC=SC+EN*10:PRINT CHR$(6):GRAPH I1CI2CI3C
540 GOTO 20
550 REM *****  GAME OVER  *****
560 FOR I=1 TO 2:FOR J=6 TO 0 STEP -1:OUT@244,J:USR($0F14):NEXT J,I
570 FOR I=0 TO 23:CURSOR 5,I:PRINT "G A M E  O V E R":USR($0511):CURSOR 5,I:PRI
NT "                ":MUSIC "-C0":NEXT I:USR($0500):IF SC>HS THEN HS=SC
580 IF PA=4 THEN MUSIC M2$;M3$;M2$;M4$;M5$;M6$;M5$;M4$;"R5"
590 GOTO 950
600 REM  *****  ｶﾞﾒﾝ ｻｸｾｲ  *****
610 FOR I=0 TO 24:CURSOR 0,I:USR($AF70,P$):CURSOR 24,I:USR($AF70,P$):CURSOR I,0
:USR($AF70,P$):CURSOR I,24:USR($AF70,P$):FOR J=0 TO 24:A(J,I)=1:NEXT J,I
620 FOR I=1 TO 23:FOR J=1 TO 23:A(J,I)=0:NEXT J,I
630 OUT@247,3:LINE 208,0,208,199:LINE 304,0,304,199:LINE 208,0,304,0:LINE 208,1
6,304,16:LINE 208,56,304,56:LINE 208,96,304,96:LINE 208,136,304,136
640 LINE 208,199,304,199:CURSOR 26,1:PRINT "SPACE PIRATE"
650 CURSOR 30,3:PRINT "HI-SCORE":CURSOR 37-LEN(STR$(HS)),5:PRINT HS
660 CURSOR 33,8:PRINT "SCORE":CURSOR 37-LEN(STR$(SC)),10:PRINT SC
670 CURSOR 32,13:PRINT "ENERGY":CURSOR 33,15:PRINT EN
680 CURSOR 33,18:PRINT "ROUND":CURSOR 36,20:PRINT RO+1
690 FOR A=1 TO 18:X2=SX(A):Y2=SY(A):A(X2,Y2)=1:CURSOR X2,Y2:USR($AF70,P$):NEXT
700 FOR I=10 TO 14:FOR J=10 TO 14:CURSOR I,J:USR($AF70,D$):NEXT J,I
710 IF RO/2<>INT(RO/2) THEN FOR I=1 TO 70:GOSUB 730:A(PX,PY)=1:CURSOR PX,PY:USR
($AF70,P$):NEXT
720 FOR I=1 TO 20:GOSUB 730:A(PX,PY)=2:CURSOR PX,PY:USR($AF70,NI$):NEXT:GOTO 76
0
730 PX=INT(RND(1)*23)+1:PY=INT(RND(1)*23)+1:IF A(PX,PY)<>0 THEN 730
740 IF (PX>8)*(PX<16)*(PY>8)*(PY<16) THEN 730
750 RETURN
760 FOR I=0 TO INT(RO/2)
770 X(I)=INT(RND(1)*20)+2:Y(I)=INT(RND(1)*20)+2:IF A(X(I),Y(I))<>0 THEN 770
780 IF (X(I)>=8)*(X(I)=<16)*(Y(I)>=8)*(Y(I)<=16) THEN 770
790 CURSOR X(I),Y(I):USR($AF70,IN$):NEXT
800 RETURN
810 REM  *****  DATA ﾉ ﾖﾐｺﾐ  *****
820 HS=0:DI=1:DIM SX(18),SY(18),X(2),Y(2),A(24,24),MA$(4)
830 FOR J=1 TO 4:FOR I=1 TO 48:READ A:MA$(J)=MA$(J)+CHR$(A):NEXT I,J
840 FOR I=1 TO 48:READ A:P$=P$+CHR$(A):NEXT
850 FOR I=1 TO 48:READ A:IN$=IN$+CHR$(A):NEXT
860 FOR I=1 TO 48:READ A:NI$=NI$+CHR$(A):NEXT
870 FOR I=1 TO 48:READ A:D$=D$+CHR$(A):NEXT
880 FOR A=1 TO 18:READ SX(A),SY(A):NEXT
890 LIMIT$AF69:RESTORE 10280:FOR I=0 TO 82:READ A:POKE 44912+I,A:NEXT
900 RESTORE 10340:FOR I=0 TO 3:READ A:POKE 1140+I,A:NEXT
910 C$=STRING$(CHR$(0),48):CL$="                                        "
920 TEMPO 7:M1$="+C4A1+C4A1F4D1F4A1G4E1G4B1+C7A4#G1A4+C1B4A1B4#B3+C8R5"
930 M2$="+C6A3+C6A3+C4+D1+C3#AA+C6":M3$="F5F3GAAAAGGGG+C7":M4$="F5F3GAAAFGGFEF5
":M5$="+F4+E1+D8+F4+D1+C8":M6$="A4G1F3FFGAAAFG5F4E1F5"
940 REM  *****  ﾀｲﾄﾙ  *****
950 PRINT CHR$(6):GRAPH I1CI2CI3C:USR($0F14):OUT@245,4
960 RO=0:SC=0:MM=0
970 CURSOR 2,3:PRINT  "┌─┐┌─┐┌─┐┌─┐┌──   ┌─┐ ┬ ┌─┐┌─┐─┬─┌──"
980 CURSOR 2,4:PRINT  "│   │ ││ ││ │      │ │ │ │ ││ │ │ │   "
990 CURSOR 2,5:PRINT  "└─┐├─┘├─┤│   ├─   ├─┘ │ ├┬┘├─┤ │ ├─ "
1000 CURSOR 2,6:PRINT "│ ││   │ ││ │      │   │ ││ │ │ │ │   "
1010 CURSOR 2,7:PRINT "└─┘┴   ┴ ┴└─┘└──   ┴   ┴ ┴┴ ┴ ┴ ┴ └──"
1020 CURSOR 13,9:PRINT "[ ｷｰ ﾉ ｾﾂﾒｲ ]":CURSOR 11,11:PRINT "┌─        2 ┐"
1030 CURSOR 8,12:PRINT "   │8│        4 │              "
1040 CURSOR 8,13:PRINT "   └┬┘          ├── ｺﾝﾄﾛｰﾙ ｷｰ  "
1050 CURSOR 8,14:PRINT "┌─┐┌┴┐┌─┐     6 │              "
1060 CURSOR 8,15:PRINT "│4├┤5├┤6│     8 ┘              "
1070 CURSOR 8,16:PRINT "└─┘└┬┘└─┘":CURSOR 8,17:PRINT "    ┌┴┐"
1080 CURSOR 8,18:PRINT "   │2│        5 ... ﾃﾝｿｳ       "
1090 CURSOR 8,19:PRINT "   └─┘":CURSOR 13,22:PRINT "PUSH ANY KEY !!"
1100 GET A$:IF A$="" THEN 1100
1110 PRINT CHR$(6):OUT@245,7:GOTO 20
10000 REM *****  CHARACTER DATA  *****
10010 DATA   0,224,224,192,240,240,252, 28,  0,  7,  7,  3, 15, 15, 63, 56
10020 DATA  12,236,236,216,240,240,  0,  0, 48, 55, 55, 27, 15, 15,  0,  0
10030 DATA  12,236,236, 24,  0,  0,  0,  0, 48, 55, 55, 24,  0,  0,  0,  0
10040 DATA  28,252,240,240,192,224,224,  0, 56, 63, 15, 15,  3,  7,  7,  0
10050 DATA   0,  0,240,240,216,236,236, 12,  0,  0, 15, 15, 27, 55, 55, 48
10060 DATA   0,  0,  0,  0, 24,236,236, 12,  0,  0,  0,  0, 24, 55, 55, 48
10070 DATA   0,224,224,192,224,240,240,112,  0,  7,  7,  3,  7, 15, 63,124
10080 DATA   0,224,224,192,255,240,  0,  0,  0,  7,  7,  3,  7, 15,  0,  0
10090 DATA   0,224,224,  0, 31,  0,  0,  0,  0,  7,  7,  0,  0,  0,  0,  0
10100 DATA   0,224,224,192,224,240,252, 62,  0,  7,  7,  3,  7, 15, 15, 14
10110 DATA   0,224,224,192,224,240,  0,  0,  0,  7,  7,  3,255, 15,  0,  0
10120 DATA   0,224,224,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  7,  7,  0,248,  0,  0,  0
10130 DATA 255,  0,  0,  0,255, 16, 16, 16,255, 16, 16, 16,255,  0,  0,  0
10140 DATA 255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255
10150 DATA 255,  0,  0,  0,255, 16, 16, 16,255, 16, 16, 16,255,  0,  0,  0
10160 DATA 192,193,241,247,247,241,193,192,  3,131,143,239,239,143,131,  3
10170 DATA   8, 56,248, 56, 56,248, 56,  8, 16, 28, 31, 28, 28, 31, 28, 16
10180 DATA 200,249,  9, 15, 15,  9,249,200, 19,159,144,240,240,144,159, 19
10190 DATA   0,228,204, 28, 28,204,228,  0,  0, 39, 51, 56, 56, 51, 39,  0
10200 DATA   0, 24, 48,224,224, 48, 24,  0,  0, 24, 12,  7,  7, 12, 24,  0
10210 DATA 252,231,207, 31, 31,207,231,252, 63,231,243,248,248,243,231, 63
10220 DATA   0,  0,  0,192,192,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  3,  0,  0,  0
10230 DATA   0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
10240 DATA   0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
10250 REM *****  KABE HAIRETSU DATA  *****
10260 DATA 9,9,9,10,9,11,9,12,9,13,9,14,9,15,10,9,10,15,14,9
10270 DATA 14,15,15,9,15,10,15,11,15,12,15,13,15,14,15,15
10280 REM  *****  ﾏｼﾝｺﾞ DATA  *****
10290 DATA 62,1,211,247,245,205,128,175,241,254,3,200,60,195,114,175,219,232
10300 DATA 203,255,203,183,211,232,213,237,75,209,17,4,17,128,2,33,128,189,25,1
6,253,203,12,203,33,9,209
10310 DATA 229,6,8,26,119,19,213,17,80,0,25,209,16,245,225,35
10320 DATA 229,6,8,26,119,19,213,17,80,0,25,209,16,245,225
10330 DATA 219,232,203,247,211,232,201
10340 DATA 175,195,1,9
```

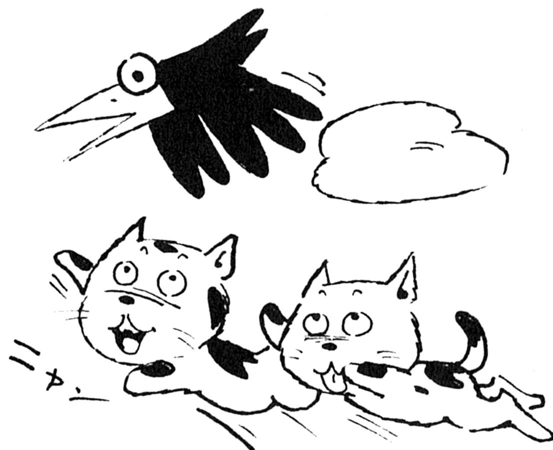

★僕はついこの間まで，ベーマガを「ベースボールマガジン」，ワープロを「ワールドプロレスリング」の略だと思っていた。(静岡県小笠郡・**村松重緒15才**)……【**影：私なんか，ジャン狂を，麻雀のゲームだと思ってた。ン？**】

MZ-2000/2200
(1Z001,G-RAM3)用

CROW & CATS

クロウ キャッツ

中富 仁，肇



♣STORY

あなたは，まだ空を飛べないカラスです。周りは高いヘイで，なぜか2匹のネコが追ってきます。さあ，カラスの運命は？

♣HOW TO PLAY

テン・キー（2468）でカラスを操って，2匹のネコをたくみにかわします。橋の下を何度かくぐると，画面が緑色に変わります（面によって，くぐる回数がちがう）。そのとき，橋の左右へ行き，ネコが橋の下に来たら，橋をすべってやっつけてください。3匹やっつけると，面クリアです。面が進むにつれて難しくなります。橋の下をくぐると10点，橋をすべると50点，ネコをやっつけると500点，1面クリアで面数×1000点のボーナスが入り，カラスが1匹増えます。面クリアの後，何かKEYを押してください。つぎの面が始まります。

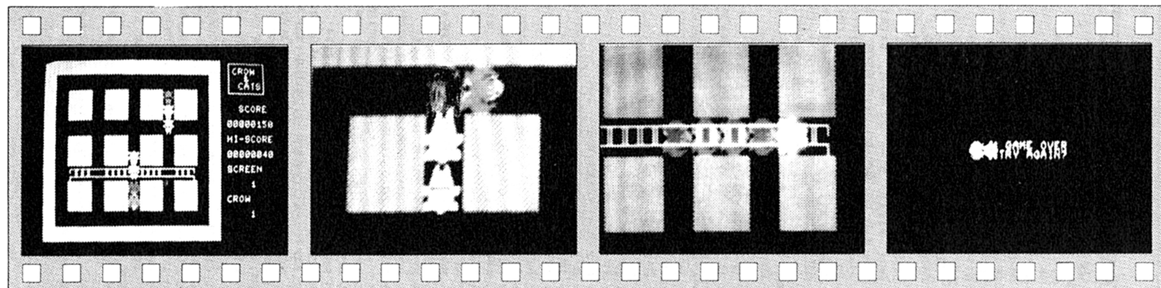
CHECKER FLAG

編：キャラクタがかわいらしいけれども，データがやたら多いですね。

Dr.D：なるべくキャラのデータは，圧縮してほしいが，そうするとプログラムを作るほうが大変になるし，困ったもんじゃ。それと，なるべくゲームのアイデアは，自分でふくらませたほうがいいぞ。そうすれば，単純なゲームもおもしろくなるものなんじゃ。

《第1表》変数表

変数	内容
M$(1～4)	自分のキャラ
T$(1～4)	敵　のキャラ
X，Y	自分の位置
T(1)，T(3)	敵　の位置
T(2)，T(4)	〃
CR	CROWをやっつけた数
ME	面　数
R	くぐる数(0のときくぐれる，R＝ME＋1)
SC	スコア
HI	ハイ・スコア
H	やっつけた数(3以上で面クリア)
F	敵の移動した数(3で向きを変えるルーチンへ)
C	判定（ON～GOSUBで各ルーチンへ）



《写真1》うまく逃げ回って，ネコをやっつけろ　《写真2》しつこく追ってくる2匹のネコ　《写真3》やった！橋をすべってやっつけたぞ　《写真4》カラスが全滅，ゲーム・オーバー

★火の用心，マッチ1本味の素。今の言葉は恥のもと。おまけに，かわうそって，かわうそ〜(かわいそう)。(鹿児島県肝属郡・土屋慎一郎14才)……【影：マッチ1本カゲのもと。ボーッ！つぐ美：火遊びすると，おね…。言えない。】

⚜プログラムについて

●カーソル・コントロール・マークのだしかたは，ダイレクトで，POKE$24，13と打ち込んだ後，POKE$23，1で⇩に，POKE$23，4で⇦に，POKE$23，44で　に，⓪⓪KEYが変わります。

●カラー・ディスプレイをお持ちでない方は，300行の後に，CURSOR31，12："アト"；R；"カイ"とつけ加えてください。0ですべれます。

CROW & CATSのプログラム・リスト

```
 9 REM ----- ｼｮｷ & SCREEN
 10 CONSOLEC40,N,S0,24,GN:DIMM$(4),T$(4),T(4),TX(2),TY(2),S(2)
 20 GOSUB 1300:TEMPO 7:HI=0
 30 GRAPHI1CI2CI3C0123:SC=0:CR=4:ME=1
 40 FORI=0TO23:CURSOR0,I:PRINTSTRING$(CHR$(31),30):NEXTI:FORI=2TO21:CURSOR2,I:PR
INTSPACE$(26):NEXTI
 50 FORH=0TO3:FORI=4TO16STEP6:FORJ=4TO22STEP6:CURSORJ,I+H:PRINTSTRING$(CHR$(31),
4):NEXTJ,I,H
 60 CURSOR4,14:PRINT"┌┐┌┐─┐┌┐─┐┌┐─┐┌┐ ":CURSOR4,15:PRINT"┌┴┴┴─┴┴┴─┴┴┴──
┴┴┐"
 70 CURSOR33,6:PRINT"SCORE":CURSOR31,10:PRINT"HI-SCORE":CURSOR31,14:PRINT"SCREEN
"
 80 CURSOR31,8:PRINTRIGHT$("00000000"+STR$(SC),8):CURSOR31,12:PRINTRIGHT$("00000
000"+STR$(HI),8)
 90 CURSOR31,0:PRINT"┌────┐⇩⇨⇨⇨⇨⇨⇨|CROW |⇩⇦⇦⇦⇦⇦⇦|  &  |⇩⇨⇨⇨⇨⇨⇨| CATS|⇩⇦⇦⇦⇦⇦
⇦└─────┘"
 100 H=0:CURSOR34,16:PRINTME
 110 F=0:B=8:TX(1)=2:TY(1)=0:TX(2)=-2:TY(2)=0:X=14:Y=20:T(1)=2:T(3)=2:T(2)=26:T(
4)=2:S(1)=3:S(2)=2:R=ME+1
 120 CURSOR31,18:PRINT"CROW":CURSOR34,20:PRINTCR
 130 CURSORX,Y:USR($AF70,M$(4))
 140 FORI=1TO2:CURSORT(I),T(I+2):USR($AF70,T$(1)):NEXTI:OUT@$F5,$0D
 150 MUSIC"C2EG+CCEG+C-BDFA+DAFDEG+C+E+C+EG+CE7"
 199 REM ----- ﾒｲﾝ
 200 POKE$0952,0:GETA:POKE$0952,166:IFA=0THENA=B
 210 MX=(A=4)-(A=6):MY=(A=8)-(A=2)
 220 C$=CHARACTER$(X+MX*2,Y+MY*2)
 230 IF(C$="┌")+(C$="π")THENC=(R=0)+2:GOTO 270
 240 IF C$="-"THENC=3:GOTO 270
 250 IF C$=CHR$(31)THENC=4:GOTO 270
 260 GOSUB 400
 270 ON C GOSUB 800, 410, 900, 410
 280 IF H>=3 GOTO 1000
 290 IF ((X=T(1))*(Y=T(3)))+((X=T(2))*(Y=T(4)))GOTO 700
 300 CURSOR31,8:PRINTRIGHT$("00000000"+STR$(SC),8)
 310 ON C-2 GOSUB 400:C=0:GOTO 200
 399 REM ----- All Move.Sub
 400 X=X+MX*2:Y=Y+MY*2
 410 CURSORX,Y:USR($AF70,M$(A/2))
 420 CURSORX-MX*2,Y-MY*2:USR($AF70,K$)
 430 ON F-2 GOSUB 500
 440 FORI=1TO2
 450 T(I)=T(I)+TX(I):T(I+2)=T(I+2)+TY(I):CURSORT(I),T(I+2):USR($AF70,T$(S(I)))
 460 CURSORT(I)-TX(I),T(I+2)-TY(I):USR($AF70,K$):NEXTI:F=F+1:B=A
 470 RETURN
 499 REM ----- ﾃｷ ﾉ ｳｺﾞｷ.Sub
 500 FORI=1TO2
 510 ONIGOTO 520, 550
 520 S(I)=(T(I)>X)*-2+(T(I)<X)*-3
 530 ON S(I)+1 GOTO 550
 540 GOTO 590
 550 S(I)=(T(I+2)>Y)*-4+(T(I+2)<Y)*-1
 560 ON S(I)+1 GOTO 580
 570 GOTO 590
 580 S(I)=INT(RND(1)*4)+1
 590 TX(I)=((S(I)=2)-(S(I)=3))*2:TY(I)=((S(I)=4)-(S(I)=1))*2
 600 IF CHARACTER$(T(I)+TX(I),T(I+2)+TY(I))=CHR$(31)GOTO 580
 610 NEXTI:F=0:RETURN
 699 REM ----- ﾔﾗﾚﾀ-
 700 CR=CR-1:FORI=1TO50:POKE3866,I:USR($F14):NEXT
 710 CURSORX,Y:USR($AF70,K$):FORI=1TO2:CURSORT(I),T(I+2):USR($AF70,K$):NEXT
 720 MUSIC"-B0+C0-B0+C0-B0+C0R9"
 730 ON CR+1 GOTO 1100
 740 GOTO 110
 799 REM ----- ｽﾍﾞﾙ.Sub
 800 FORJ=1TO12
 810 X=X+MX*2:CURSORX,Y:USR($AF70,M$(A/2)):CURSORX-MX*2,Y:USR($AF70,K$)
 820 IF((T(1)=X)*(T(3)=Y))+((T(2)=X)*(T(4)=Y))THENFORI=1TO4:CURSORX,Y:USR($AF70,
M$(I)):USR($F14):NEXT I:SC=SC+500:H=H+1
 830 POKE3866,32-J:USR($F14):NEXTJ:R=ME+1:OUT@$F5,$0D:SC=SC+50
 840 RETURN
 899 REM ----- ﾂﾌﾞﾙ.Sub
 900 X=X+MX*2:Y=Y+MY*2:CURSORX,Y:USR($AF70,M$(A/2))
 910 CURSORX-MX*2,Y-MY*2:USR($AF70,K$):SC=SC+10:R=R-1:IFR=-1THENR=ME+1
 920 MUSIC"+B0":ON R+1 GOTO 940
 930 OUT@$F5,$0D:RETURN
 940 OUT@$F5,$0C:RETURN
 999 REM ----- ﾒﾝ ｸﾘｱ-
 1000 MUSIC"-B0+C0-B0+C0-B0+C0R9"
 1010 CURSORX,Y:USR($AF70,K$):MUSIC"-F4F8"
 1020 FORI=1TO2:CURSORT(I),T(I+2):USR($AF70,K$):MUSIC"-B4B8":NEXT
 1030 MUSIC"D2FA+DDFA+DDFA+DDFAF-#ADF#A-#ADF#A-#ADF#A-#ADFDCEG+CCEG+CCEG+C"
 1040 C=0:ME=ME+1:CR=CR+1:SC=SC+ME*1000
 1050 GET A$:IFA$<>""GOTO100
 1060 GOTO1050
 1099 REM ----- ｹﾞ-ﾑ ｵﾜﾘ
 1100 PRINTCHR$(6):GRAPHI1CI2CI3C0123
 1110 P$=" GAME OVER":P2$="TRY AGAIN?":P=0
 1120 FORI=10TO0STEP-1:CURSOR12+I,12:USR($AF70,M$(2))
 1130 CURSOR14+I,12:USR($AF70,T$(2)):CURSOR16+I,12:PRINTRIGHT$(P$,P)
 1140 CURSOR16+I,13:PRINTRIGHT$(P2$,P):P=P+1
 1150 CURSOR16+I,12:USR($AF70,K$):USR($F14):NEXT
 1160 IFHI<SCTHENHI=SC
 1170 GETA$
 1180 IFA$="Y"GOTO 30
 1190 IFA$="N"THENEND
 1200 GOTO 1160
 1299 REM ----- ｷｬﾗ ﾉ ﾖﾐｺﾐ
 1300 RESTORE 2000:FORI=1TO4:FORJ=1TO192:READA:M$(I)=M$(I)+CHR$(A):NEXTJ,I
 1310 FORI=1TO4:FORJ=1TO192:READA:T$(I)=T$(I)+CHR$(A):NEXTJ,I
```



★あの～プログラムにソース・リストがあるなら，しょう油リストもあるんですか？(北海道札幌市・狩野　敦12才)……【影：ぎょうざには，ソースか，しょう油か…いつも頭を悩める。編：昨日は，マヨネーズだったんじゃ？】

```
 1320 K$=STRING$(CHR$(0),192)
 1399 REM ----- ﾏｼﾝｺﾞ ﾖﾐｺﾐ
 1400 RESTORE 3000:LIMIT$AF69:FORI=0TO114:READA:POKE44912+I,A:NEXT
 1410 RETURN
 1999 REM ----- ｷｬﾗ ﾉ ﾃﾞｰﾀ
 2000 DATA 248,240,224,248,254,255,255,255,127,127,62,120,112,96,64,0,3,15,127,2
55,255,255,255,252,255,255,254,252,0,0,0,0
 2010 DATA 192,240,254,255,255,255,255,63,255,255,127,63,0,0,0,0,31,15,7,31,127,
255,255,255,254,254,124,30,14,6,2,0
 2020 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,28,48,0,0,0,0,0,0,0,0,1,3,254,204,248
,224
 2030 DATA 56,12,0,0,0,0,0,0,0,0,128,192,127,63,31,7,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0
 2040 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,28,48,0,0,0,0,0,0,0,0,65,3,254,204,24
8,224
 2050 DATA 56,12,0,0,0,0,0,0,0,0,130,192,127,63,31,7,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0
 2060 DATA 0,0,224,84,0,0,0,0,0,0,0,0,168,208,0,0,248,254,255,81,248,255,255,255
,255,255,255,244,162,255,253,244
 2070 DATA 191,255,255,255,252,255,255,255,255,255,255,252,255,255,255,127,0,130
,251,255,255,63,15,7,11,15,63,255,255,247,65,0
 2080 DATA 0,0,0,0,128,248,206,255,255,253,244,64,0,0,0,0,0,0,0,7,0,0,0,0,0,0,0,
11,0,0,0,0
 2090 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,192,112,0,0,176,192,0,0,0,0
,0
 2100 DATA 0,0,0,0,128,248,206,255,255,253,244,64,0,0,0,0,0,0,0,0,7,0,12,0,12,0,
0,11,0,0,0,0
 2110 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,192,112,0,0,176,192,0,0,0,0
,0
 2120 DATA 0,130,239,255,255,252,240,208,224,240,252,255,255,223,65,0,254,255,25
5,255,63,255,255,255,255,255,255,63,255,255,255,253
 2130 DATA 47,191,255,69,47,255,255,255,255,255,255,31,138,255,127,31,0,0,11,21,
0,0,0,0,0,0,0,0,42,7,0,0
 2140 DATA 0,0,0,0,0,3,13,0,0,14,3,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
 2150 DATA 0,0,0,0,208,0,0,0,0,0,0,224,0,0,0,0,0,0,0,0,2,47,191,255,255,115,31,1
,0,0,0,0
 2160 DATA 0,0,0,0,0,3,13,0,0,14,3,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
 2170 DATA 0,0,0,0,208,0,0,48,0,48,0,224,0,0,0,0,0,0,0,0,2,47,191,255,255,115,31
,1,0,0,0,0
 2180 DATA 0,64,96,112,120,62,127,127,255,255,255,254,248,224,240,248,0,0,0,0,25
2,254,255,255,252,255,255,255,255,127,15,3
 2190 DATA 0,0,0,0,63,127,255,255,63,255,255,255,255,254,240,192,0,2,6,14,30,124
,254,254,255,255,255,127,31,7,15,31
 2200 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,224,248,252,254,3,1,0,0,0,0,0,0,0,0,4
8,28
 2210 DATA 7,31,51,127,192,128,0,0,0,0,0,0,0,0,12,56,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0
 2220 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,224,248,252,254,3,65,0,0,0,0,0,0,0,0,
48,28
 2230 DATA 7,31,51,127,192,130,0,0,0,0,0,0,0,0,12,56,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0
 2240 DATA 0,252,124,152,192,192,156,62,126,128,128,0,0,0,0,0,192,252,255,255,25
5,255,255,255,0,255,255,255,254,254,28,24
 2250 DATA 3,63,255,255,255,255,231,195,0,255,255,255,127,127,56,24,0,63,62,25,3
,3,57,124,126,1,1,0,0,0,0,0
 2260 DATA 0,252,124,152,192,192,156,62,126,128,128,0,0,0,0,0,192,252,255,255,25
5,255,255,255,255,255,255,255,254,254,28,24
 2270 DATA 3,63,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,127,127,56,24,0,63,62,25
,3,3,57,124,126,1,1,0,0,0,0,0
 2280 DATA 0,252,124,152,192,192,156,62,126,128,128,0,0,0,0,0,192,252,255,255,25
5,255,255,255,0,255,255,255,254,254,28,24
 2290 DATA 3,63,255,255,255,255,255,255,0,255,255,255,127,127,56,24,0,63,62,25,3
,3,57,124,126,1,1,0,0,0,0,0
 2300 DATA 0,0,0,0,160,254,245,240,240,250,253,80,0,0,0,0,128,192,192,104,63,63,
63,63,63,63,63,63,148,192,192,64
 2310 DATA 2,15,7,248,255,255,255,255,255,244,248,255,244,11,15,1,0,62,61,54,15,
63,63,255,255,63,63,15,57,62,61,0
 2320 DATA 0,0,0,0,160,254,245,240,240,250,253,80,0,0,0,0,128,192,192,104,255,25
5,255,255,255,255,255,255,148,192,192,64
 2330 DATA 2,15,7,248,255,255,255,255,255,255,255,255,244,11,15,1,0,62,61,54,15,
63,63,255,255,63,63,15,57,62,61,0
 2340 DATA 0,0,0,0,160,254,245,240,240,250,253,80,0,0,0,0,128,192,192,104,63,63,
63,63,63,63,63,63,148,192,192,64
 2350 DATA 2,15,7,248,255,255,255,255,255,255,255,255,244,11,15,1,0,62,61,54,15,
63,63,255,255,63,63,15,57,62,61,0
 2360 DATA 0,188,124,156,240,252,252,255,255,252,252,240,108,188,124,0,128,240,2
08,47,255,31,47,255,255,255,255,255,31,224,240,64
 2370 DATA 2,3,3,41,252,252,252,252,252,252,252,252,22,3,3,1,0,0,0,0,10,191,95,1
5,15,175,127,5,0,0,0,0
 2380 DATA 0,188,124,156,240,252,252,255,255,252,252,240,108,188,124,0,128,240,2
08,47,255,255,255,255,255,255,255,255,31,224,240,64
 2390 DATA 2,3,3,41,255,255,255,255,255,255,255,255,22,3,3,1,0,0,0,0,10,191,95,1
5,15,175,127,5,0,0,0,0
 2400 DATA 0,188,124,156,240,252,252,255,255,252,252,240,108,188,124,0,128,240,2
08,47,255,255,255,255,255,255,255,255,31,224,240,64
 2410 DATA 2,3,3,41,252,252,252,252,252,252,252,252,22,3,3,1,0,0,0,0,10,191,95,1
5,15,175,127,5,0,0,0,0
 2420 DATA 0,0,0,0,0,128,128,126,62,156,192,192,152,124,252,0,24,28,254,254,255,
255,255,0,195,231,255,255,255,255,252,192
 2430 DATA 24,56,127,127,255,255,255,0,255,255,255,255,255,255,63,3,0,0,0,0,0,1,
1,126,124,57,3,3,25,62,63,0
 2440 DATA 0,0,0,0,0,128,128,126,62,156,192,192,152,124,252,0,24,28,254,254,255,
255,255,255,255,255,255,255,255,255,252,192
 2450 DATA 24,56,127,127,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,63,3,0,0,0,0,0,
1,1,126,124,57,3,3,25,62,63,0
 2460 DATA 0,0,0,0,0,128,128,126,62,156,192,192,152,124,252,0,24,28,254,254,255,
255,255,0,255,255,255,255,255,255,252,192
 2470 DATA 24,56,127,127,255,255,255,0,255,255,255,255,255,255,63,3,0,0,0,0,0,1,
1,126,124,57,3,3,25,62,63,0
 2999 REM ----- ﾏｼﾝｺﾞ ﾃﾞｰﾀ
 3000 DATA 62,1,211,247,245,205,128,175,241,254,3,200,60,195,114,175
 3010 DATA 219,232,203,255,203,183,211,232,213,237,75,209,17,4,17,128,2,33,128,1
89,25,16,253,203,32,203,33,9,209
 3020 DATA 229,6,16,26,119,19,213,17,80,0,25,209,16,245,225,35,229,6,16,26,119,1
9,213,17,80,0,25,209,16,245,225,35
 3030 DATA 229,6,16,26,119,19,213,17,80,0,25,209,16,245,225,35,229,6,16,26,119,1
9,213,17,80,0,25,209,16,245,225
 3040 DATA 219,232,203,247,211,232,201
```

★２月号のＭＺ-1500の広告で，倉沢淳美ちゃんの中指ケガしてるぞ！どうしてくれるんだぁ！（千葉県松戸市・**塩田潤一16才**）……【**影**：いつも広告のどこを見てるんだい。**編**：それだけ，いっしょうけんめいってことじゃないですか。】

MZ-2200(1Z002)用

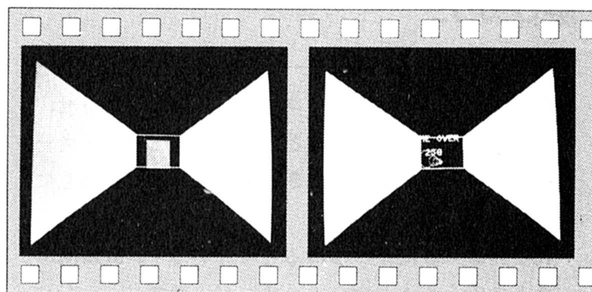
3D-スカッシュ

ウイングマン



○遊びかた

テン・キーでパドルを動かし，はね返ってくるボールを，うまく打ち返してください。1回打ち返すごとに50点スコアに加算されます。打ち返すことができなかったら，ゲーム・オーバーです。



《写真1》はね返ってくるボールを打ち返せ！　《写真2》おっと，失敗。また，がんばるぞー

○プログラムについて

130行，250行で，3次元を2次元に変換し，110，120行で，ボールの進む方向の反転をしています。

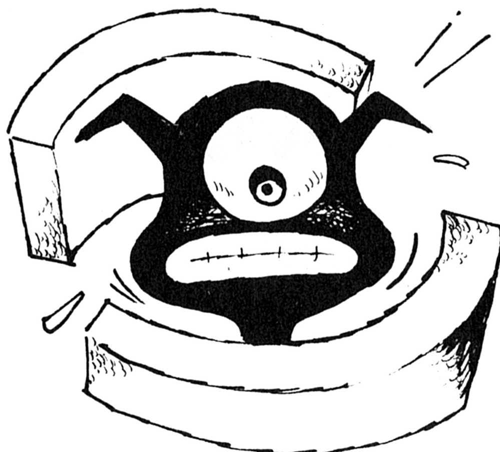
3D-スカッシュのプログラム・リスト

```
 10 CONSOLE[40,GH:COLOR5,07:TEMPO7:CCOLOR@7
 20 GOSUB1000
 30 COLOR2:SC=0
 40 X=18:Y=11:XX=0:YY=0:ZZ=30:ZS=20:XS=(INT(RND(1)*5)-3)*5:YS=(INT(RND(1)*5)-3)*
5.
 50 CURSORX,Y:PRINTC$;
 60 POKE$952,0:GETG:POKE$952,166:XA=((G=4)+(G=7)+(G=1)-(G=6)-(G=9)-(G=3))*2:YA=(
(G=8)+(G=7)+(G=9)-(G=2)-(G=1)-(G=3))*2
 70 X=X+XA:Y=Y+YA
 80 IF(X=0)+(X=36)+(Y=-1)+(Y=24)THEN X=X-XA:Y=Y-YA
 85 CURSORX,Y:PRINTR$;
 100 ZZ=ZZ+ZS:XX=XX+XS:YY=YY+YS:IF ZZ=250 GOSUB 200
 110 IF(XX<-315)+(XX>315)THENXS=-XS:MUSIC"C0"
 120 IF(YY<-95)+(YY>95)THENYS=-YS:MUSIC"C0"
 130 CIRCLE[2,W1]320+XX/ZZ*30,100-YY/ZZ*30,15/ZZ*40,.5
 140 IF ZZ=30 THEN 250
 150 GOTO50
 200 ZS=-ZS:GRAPHC2:REM IF RND(1)>.5THEN XS=XS+(INT(RND(1)*3)-1)*2:YS=YS+(INT(RN
D(1)*3)-1)*2
 210 MUSIC"E0":RETURN
 250 XR=(320+XX/ZZ*30)/16:YR=(100-YY/ZZ*30)/8:MUSIC"A0"
 260 IF(XR>X-1)*(XR<X+5)*(YR>Y-1)*(YR<Y+5)THEN280
 270 GOTO500
 280 GRAPHC2:MUSIC"C0ACA":SC=SC+50:ZS=-ZS:GRAPHC2:IF RND(1)>.5THEN XS=XS+(INT(RN
D(1)*3)-1)*2:YS=YS+(INT(RND(1)*3)-1)*2
 290 GOTO100
 500 CURSOR14,10:PRINT"GAME OVER"
 510 CURSOR11,12:PRINT"SCORE";SC
 520 END
 1000 LINE0,0,260,82,260,118,0,199:LINE639,0,380,82,380,118,639,199
 1020 BOX260,82,380,118:PAINT0,2:PAINT639,2
 1030 A$=CHR$(4)+CHR$(4)+CHR$(4)+CHR$(4)+CHR$(1):B$=STRING$(CHR$(31),4)
 1040 C$="     "+A$+"     "+A$+"     "+A$+"     "
 1050 R$=B$+A$+B$+A$+B$+A$+B$
 1060 RETURN
```

★ベーマガ・クイズ：8＋1＝2，4＋3＝0。さて，5＋6＝？（大阪府門真市・ナイコン博士11才）……【影：こんなたし算，どこで習ったんだ🙀編：クイズですよ。まじに考えないでよ。影：わからないから腹が立つんだ！】

カッコ

P.A.N



遊びかた

RUNすると，すぐにゲームが始まります。④⑥で左右に移動し，⑧②でカッコ“(　　)”を上下させ，カッコのまん中でM軍団をとらえて，スペース・キーでやっつけてください。ときどき，M軍団は両はしにくるとワープします。

10＋面数×5機やっつけるとクリアです。M軍団が一番下までくると，ゲーム・オーバーです。

プログラムについて

音楽が気に入らないという人は変えてください。60行のUの数を増やすと多少動きが良くなります。

CHECKER FLAG

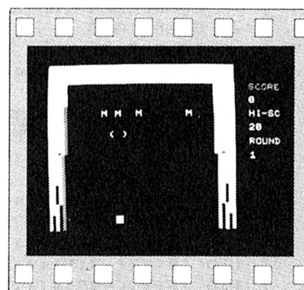
編：ゲームとしては，ものすごく単純なんだが，リストが短いからしかたないですね。

Dr.D：ふむ。最近は，パソピアの投稿も減ってきているようで，編君や影君も苦労してるみたいだな。こんな短いリストでも，ゲームは作れるんだから，パソピアのユーザー諸君，たくさんの投稿を待っとるぞ。

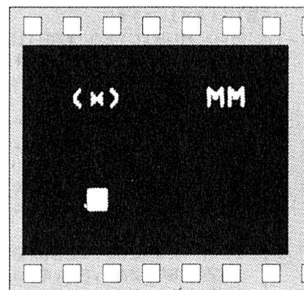
影：お願いします。

カッコのプログラム・リスト

```
10 DEFINT A-Z:HS=0:B$="   ":DIM TX(3),TY(3)
20 SCREEN 1:COLOR 5,0:WIDTH 36:SC=0:R=1:N=10
30 RANDOMIZE (1):X=12:Y=21:M=0:CLS:GOSUB 500
40 FOR I=0 TO 3:TX(I)=INT(RND(1)*19)+4:TY(I)=3:NEXT
50 FOR I=0 TO 3:LOCATE TX(I),TY(I):PRINT"M":NEXT
60 FOR U=1 TO 10
70 OUT 48,127:K1=INP(49):OUT 48,127:K2=INP(49):K=K1 AND K2
80 IF K=239 THEN IF X>3 THEN LOCATE X,Y:PRINT B$:X=X-1
90 IF K=191 THEN IF X<21 THEN LOCATE X,Y:PRINT B$:X=X+1
100 IF K=254 THEN IF Y>3 THEN LOCATE X,Y:PRINT B$:Y=Y-1
110 IF K=251 THEN IF Y<21 THEN LOCATE X,Y:PRINT B$:Y=Y+1
120 IF K=127 THEN GOSUB 300
130 LOCATE X,22:PRINT" ■ ":LOCATE X,Y:PRINT"( )"
140 LOCATE 28,5:PRINT SC:NEXT
150 'ﾃｷ ｲﾄﾞｳ
160 FOR I=0 TO 3:LOCATE TX(I),TY(I):PRINT" "
170 TX(I)=TX(I)+INT(RND(1)*3)-1:TY(I)=TY(I)+1
180 IF TX(I)<4 OR TX(I)>22 THEN TX(I)=4 OR TX(I)=22 ELSE IF TY(I)>21 THEN 400
190 LOCATE TX(I),TY(I):PRINT"M":NEXT:GOTO 60
290 'ﾊｯｼｬ
300 FOR I=0 TO 3
310 IF TX(I)=X+1 AND TY(I)=Y THEN M=M+1:F=1:SC=SC+10:TY(I)=3
320 NEXT
330 FOR G=21 TO Y STEP -1:LOCATE X+1,G:PRINT"o";:SOUND G*3,1:SOUND 59,1:LOCATE X
+1,G:PRINT" ";:NEXT
340 IF F=1 THEN LOCATE X+1,Y:PRINT"*":FOR W=56 TO 64:SOUND W*2/3,2:SOUND W,1:NEX
T:LOCATE X+1,Y:PRINT" ":F=0
350 IF M=N THEN R=R+1:N=N+5:GOTO 30 ELSE RETURN
390 'ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ
400 IF SC>HS THEN HS=SC
410 LOCATE 5,0:PRINT"G A M E O V E R"
420 LOCATE 15,22:PRINT CHR$(250);"PUSH RETURN KEY":SOUND 22,100
430 IF INKEY$=CHR$(13) THEN 20 ELSE 430
490 'ｶﾞﾒﾝ
500 RESTORE 600:FOR T=1 TO 10:READ A,B,C,D,E:LINE(A,B)-(C,D),E:NEXT:PAINT(0,0),1
520 LOCATE 28,3:PRINT CHR$(252);"SCORE":LOCATE 28,7:PRINT CHR$(251);"HI-SC":LOCA
TE 28,11:PRINT CHR$(254);"ROUND":LOCATE 28,9:PRINT HS:LOCATE 28,13:PRINT R
530 FOR W=72 TO 72:FOR Z=40 TO 77 STEP 2:SOUND W,1:SOUND Z,1:SOUND W/3,1:NEXT Z,
W
540 RETURN
600 DATA 5,11,4,95,2,5,11,48,11,3,48,11,49,95,4,5,10,2,95,5,5,10,48,10,6,48,10,5
1,95,7,5,9,0,95,1,5,9,48,9,1,48,9,53,95,1,53,0,53,95,1
```



《写真1》おっ，M軍団！カッコ攻撃(？)だ



《写真2》やった，命中！でも，まだまだだぞ

★ベーマガを買い続けて2年半になる。創刊当時に比べると，とても充実している。厚くもなった。影さんももっと充実したら？(北海道岩見沢市・米谷　晋17才)…【影：私が充実しているからこそ，ベーマガだって……。】

ゴッデス オブ スプリング
GODDESS OF SPRING

川町　兼弘



ストーリー

あなたは春の女神。今年も，春の訪れを告げに，地上にやってきました。

遊びかた

黄色のモンスターが，まわりを回っていて，女神とX座標かY座標が合うと，火をはきます。氷か，ガイコツをタテにして，その火からのがれてください。

火を氷に当てると，氷が溶けて10点，ガイコツに当てると300点入ります。女神は，火にやられるか，ガイコツにつかまると死んでしまい，3人死ぬとゲーム・オーバーです。そして得点の100分の1だけ花が咲きます。操作キーは[2][4][6][8]です。

ゲームのこつ

氷を溶かすと，逃げ場が少なくなるので，なるべく，ガイコツをやっつけるようにしましょう。ガイコツの動きは単純だから，予測できます。

また，モンスターをすどおりさせる方法もあります。それから，女神の動ける範囲は，モンスターが動いている場所の一つ内側までです。

プログラム

キャラは，すべて12×12ドット単位で動いています。変数は，ゴチャゴチャになっていますが，REMを見ればだいたいわかると思います。Wを変えると氷の数が変わり，180行目を取ると，難しくなります。

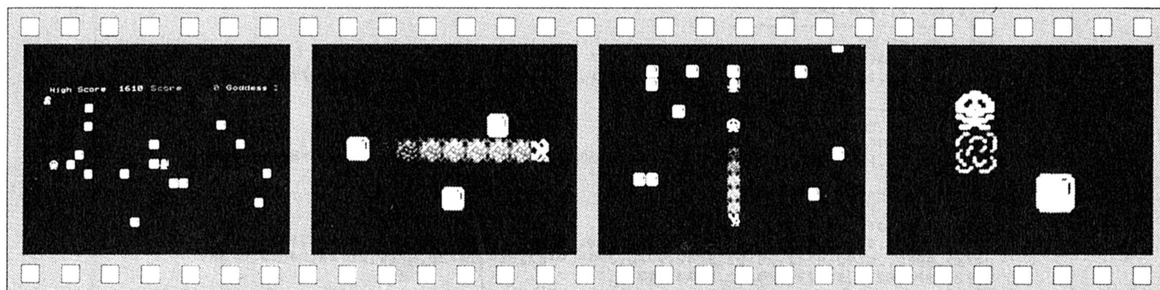
それから，DEFINTで実行した値とINTで実行した値とでは，乱数を発生したときに範囲が少しちがってくるので，INTも使っています。

CHECKER FLAG

Dr.D：このプログラムは，少しでも速くなるように工夫しておるぞ。影君わかるかな。

影：フッフッフッ，そのくらいわかりますよ。よく使うサブ・ルーチンを前のほうにおいてあるんでしょ。

Dr.D：おどろいた！影君も，少しはわかるようになったのじゃな。180行でON GOTOを使っとるな。この場合，IF文のほうがわかりやすいし，速いかもしれんから，IF文にするべきじゃな。



《写真1》女神が春の訪れを告げにやってきた
《写真2》地上には，火をはくモンスターが…
《写真3》ガイコツか氷をタテにすれば平気です
《写真4》油断してたら，ガイコツにつかまった

★やった！プログラマーになれた。これもベーマガのおかげです。ベーマガがなければ，マイコンへの関心もうすれていたでしょうから……。(山口県岩国市・パタリロ17才)……【編：こういうハガキは，ハゲミになりますね。】

```
10 GOSUB 1440
20 GOTO 360
30 '-------------------- ﾓﾝｽﾀｰ PUT
40 RETURN
50 PUT@(LX,LY),C,PSET:RETURN
60 PUT@(LX,LY),F:RETURN  ,
70 PUT@(LX,LY),E,PSET:RETURN
80 PUT@(LX,LY),D:RETURN
90 '---------------------- ﾒｶﾞﾐ MOVE
100 COLOR 4:LOCATE 24,0:PRINT USING"#####";SC;
110 S=STICK(0)
120 MX=X+((S=3)*(X<>288)-(S=7)*(X<>12))*12
130 MY=Y+((S=5)*(Y<>168)-(S=1)*(Y<>24))*12
140 SOUND 60,0
150 IF POINT(MX+4,MY)=0 THEN PUT@(X,Y),A:X=MX:Y=MY
160 PUT@(X,Y),A,PSET
170 '------------------- ｶﾞｲｺﾂ MOVE
180 ON V GOTO 190,270
190 HX=GX+SGN(X-HX)*12
200 IF POINT(HX+4,GY)=0 THEN PUT@T(GX,GY),H,PSET,0:GX=HX:GOTO 250
210 IF POINT(HX+4,GY)=4 THEN 1190
220 HY=GY+SGN(Y-HY)*12
230 IF POINT(GX+4,HY)=0 THEN PUT@T(GX,GY),H,PSET,0:GY=HY:GOTO 250
240 IF POINT(GX+4,HY)=4 THEN 1190
250 PUT@T(GX,GY),B,PSET
260 V=2:GOTO 280
270 V=1
280 '--------------------- ﾓﾝｽﾀｰ-MOVE
290 PUT@T(LX,LY),H,PSET,0
300 PX=(LY=180)-(LY=12):LX=LX+PX*12
310 PY=(LX=0)-(LX=300):LY=LY+PY*12
320 ON PX+2 GOSUB 80,40,60
330 ON PY+2 GOSUB 70,40,50
340 ON -(X=LX)-(Y=LY) GOTO 980
350 GOTO 100
360 '---------------------- ｼｮｷﾁ
370 WIDTH 40:SCREEN 2:COLOR=(4,4,5)
380 DEFINT A-Z:RANDOMIZE TIME/3
390 MO=3:W=15
400 DIM A(37),B(34),C(34),D(34),E(34),F(34),G(12),H(13),J(37),K(13),L(37)
410 '------------------------ ﾒｶﾞﾐ
420 FOR I=0 TO 37
430 READ Z:A(I)=Z:NEXT
440 DATA 48,12,0,16452,0,1024,17479,12288,17408,29815,24640,18176,1799,24640,181
76,30583,24640,17408,29810,28736,17408,17479,24647,29552,13107,24688,17415,13363
,24640,768,13107,0,13056,13107,48,771,29555,3
450 '----------------- ｶﾞｲｺﾂ
460 FOR I=0 TO 34
470 READ Z:B(I)=Z:NEXT
480 DATA 11,11,14,-32705,-16284,24772,24782,-7941,31,24772,-32705,14,-16271,2867
9,119,28791,28679,30583,30576,28791,1792,30585,0,119,7,28679,30464,30583,112,0,2
8791,0,30471,1792,119
490 '---------------- ﾓﾝｽﾀｰ LEFT
500 FOR I=0 TO 34
510 READ Z:C(I)=Z:NEXT
520 DATA 44,11,0,26112,0,12339,26118,96,13175,1632,102,29552,1584,102,1792,26263
,102,0,26163,102,1792,26163,96,29552,26160,0,13175,26112,96,12339,24582,102,1536
,1638,102
530 '---------------- ﾓﾝｽﾀｰ UP
540 FOR I=0 TO 34
550 READ Z:D(I)=Z:NEXT
560 DATA 44,11,30467,1792,115,28675,0,115,14083,1792,51,13056,29552,48,768,13107
,102,0,12387,24582,0,24678,24582,0,26118,24678,0,26118,102,0,6,6,1536,1638,102
570 '----------------- ﾓﾝｽﾀｰ RIGHT
580 FOR I=0 TO 34
590 READ Z:E(I)=Z:NEXT
600 DATA 44,11,26112,0,0,26118,864,51,24678,13062,119,24678,14083,7,26214,28723,
0,26214,51,0,26118,28723,0,26112,14083,7,26118,13056,119,1638,864,51,24678,24678
,0
610 '------------------- ﾓﾝｽﾀｰ DOWN
620 FOR I=0 TO 34
630 READ Z:F(I)=Z:NEXT
640 DATA 44,11,0,26214,96,1536,26214,102,26112,26214,24678,26112,24678,24582,261
12,12339,6,768,13107,96,13056,29558,48,14083,26470,51,30211,24672,115,30467,1792
,115,26112,1638,24678
650 '---------------------- ｱｲｽ
660 FOR I=0 TO 12
670 READ Z:G(I)=Z:NEXT
680 DATA 11,11,-16257,24830,-24321,-24321,-24321,-24321,-7937,-7937,-7937,-7937,
-16257
690 '------------------- SPACE
700 FOR I=0 TO 13
710 READ Z:H(I)=Z:NEXT
720 DATA 12,12,-3841,-3841,-3841,-3841,-3841,-3841,-3841,-3841,-3841,-3841,-3841
,-3841
730 '------------------- FIRE
740 FOR I=0 TO 37
750 READ Z:J(I)=Z:NEXT
760 DATA 48,12,32,8738,8192,34,25122,8706,25090,26150,8230,8706,25186,8230,26146
,9762,8802,25122,8742,25122,8742,9762,8742,9762,8802,8738,8710,25126,24610,8738,
8802,8290,8224,25122,8736,2,8738,512
770 '------------------- ﾄｸﾙ
```

★ありそうでないものシリーズ：ヘッドバッドしすぎて頭痛をうったえる新入社員とおるくん。（兵庫県津名町・片山敬三15才）……【編：ゲームのやりすぎで私のほうが頭痛をおぼえてるよ。影：そういう人にはヒップアタックだ！】

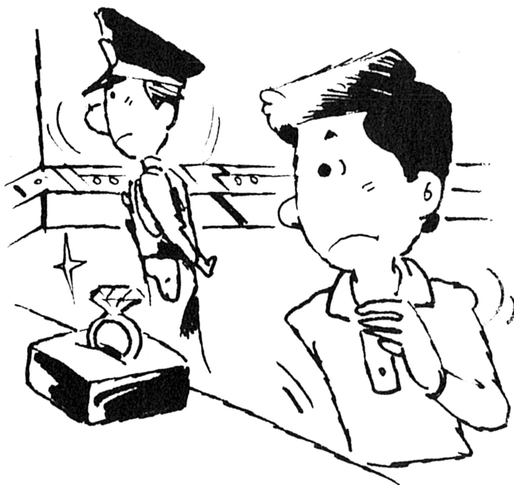
```
780 FOR I=0 TO 13
790 READ Z:K(I)=Z:NEXT
800 DATA 12,12,24624,4167,-28536,4224,-28664,8273,144,8324,-28604,4131,8328,-162
71
810 '--------------------- ﾊﾅ
820 FOR I=0 TO 37
830 READ Z:L(I)=Z:NEXT
840 DATA 48,12,0,51,0,771,1072,64,816,16432,4,13107,12339,16384,13827,13107,1638
4,13875,819,4,13107,48,64,17203,1075,1024,13315,13363,17408,1024,1088,17412,1024
,1092,16452,0,17476,64
850 '-------------------------------- ｶﾞﾒﾝ
860 CLS:X=156:Y=96:GX=12:GY=96:LX=0:LY=12:P=0
870 PUT@(X,Y),A
880 PUT@T(GX,GY),B
890 FOR I=1 TO W
900 RX=INT(RND*24)*12+12:RY=INT(RND*13)*12+24
910 IF POINT(RX+4,RY)<>0 THEN 900
920 PUT@T(RX,RY),G,,5
930 NEXT
940 PUT@(0,12),F
950 LOCATE 1,0:COLOR 3:PRINT"High Score ";:PRINT USING"#####";HS;:COLOR 4:PRINT"
 Score ";:PRINT USING"#####";SC;:COLOR 6:PRINT" Goddess";MO
960 GOTO 100
970 '--------------------- ﾋ ｦ ﾂｸ
980 SX=0:SY=0
990 GOSUB 1390
1000 ON P+1 GOTO 1010,,,,1180,1050,,1270
1010 SOUND=(6,7):SOUND=(7,0):FOR I=10 TO 20 STEP 3:SOUND=(4,I):SOUND=(7,I¥16):NE
XT
1020 PUT@(LX+SX,LY+SY),J
1030 GOTO 990
1040 GOTO 100
1050 '---------------------ICE ﾄﾌﾙ
1060 SC=SC+10:W=W-1:PUT@T(LX+SX,LY+SY),H,PSET,0
1070 FOR I=1 TO 4
1080 PUT@T(LX+SX,LY+SY),K
1090 NOISE"L11S3M1N18"
1100 NEXT
1110 SX=0:SY=0
1120 GOSUB 1390
1130 IF P=0 THEN 1160
1140 PUT@T(LX+SX,LY+SY),H,PSET,0
1150 GOTO 1120
1160 IF W=0 THEN END
1170 GOTO 100
1180 '----------------------ﾒｶﾞﾐ ｼｽ
1190 PUT@T(X,Y),H,PSET,0
1200 SOUND=(7,15):FOR J=9 TO 377 STEP 5:SOUND=(1,0):SOUND=(0,J):PUT@T(X,Y),K:NEX
T:SOUND=(1,15)
1210 MO=MO-1
1220 IF MO=0 THEN 1530
1230 FOR I=1 TO 2
1240 PLAY"O2L16GP16GP16A+BO3DP16":PLAY"L16CP16CP16CP16CP16","O3L16FP16FP16EP16EP
16"
1250 NEXT
1260 GOTO 860
1270 '---------------------ｶﾞｲｺﾂ ｼｽ
1280 PUT@T(GX,GY),H,PSET,0
1290 SOUND=(7,15)
1300 NOISE"L3S3M1N20"
1310 GX=INT(RND*24)*12+12:GY=INT(RND*13)*12+24
1320 IF POINT(GX+4,GY)<>0 THEN 1310
1330 SX=0:SY=0
1340 GOSUB 1390
1350 IF P=0 THEN 1370
1360 PUT@T(LX+SX,LY+SY),H,PSET,0:GOTO 1340
1370 SC=SC+300
1380 GOTO 100
1390 '----------------- ﾋ ﾉ ｼﾝﾛ
1400 SX=SX+SGN(X-LX)*12
1410 SY=SY+SGN(Y-LY)*12
1420 P=POINT(LX+SX+4,LY+SY)
1430 RETURN
1440 '-----------------MUSIC
1450 PLAY"S0M7L8O1","S0M7O4L8","S0M7O4L8"
1460 A$="O1AO2AC+O3C+O2DO3D":F$="O2DO3D":B$="C#C#P8CO3BAP4":C$="AAP8AAAP4"
1470 D$="O4C#C#CO3BAP8":H$="AP8AP8BP8O4C+":E$="AAAAAP8"
1480 G$="O2EO3EO2FO3FO2GO3GO2AO1AAA":I$="AP8AP8AP8AP8"
1490 PLAY A$+F$,B$,C$
1500 PLAY A$+F$,D$+"P4",E$+"P4"
1510 PLAY A$+G$,D$+H$,E$+I$
1520 RETURN
1530 '------------- GAME OVER
1540 FOR I=1 TO SC/100
1550 FX=INT(RND*24)*12+12:FY=INT(RND*13)*12+24
1560 IF POINT(FX+4,FY)=3 THEN 1550
1570 FOR J=16 TO 32
1580 SOUND=(1,0):SOUND=(0,J):NEXT
1590 PUT@(FX,FY),L
1600 SOUND=(1,15):NEXT
1610 IF SC>HS THEN HS=SC:SC=0:MO=3:W=15
1620 COLOR 6:LOCATE 5,9:PRINT" Can you bloom more flowers ? "
1630 COLOR 4:LOCATE 10,11:PRINT" Try again  [y/n] ? "
1640 P$=INKEY$
1650 IF (P$="y")+(P$="Y") THEN CLS:GOSUB 1450:GOTO 860
1660 IF (P$="n")+(P$="N") THEN END
1670 GOTO 1640
```

★ある日，ＯＦを読んで笑っていると，横にいた学生風の男に「かわいそうに」と言われた。ＯＦを読んでも笑えない人間こそかわいそうだ。（富山市・**タコ直人13才**）……**【編**：ＯＦ書いていて笑ってる人もいます。**影**：ケラケラ。**】**

PC-6001/mkII/6601/SR用（モード1, ページ2）

RING WARS（リング ウォーズ）

つるつる



パピペ君は，彼女のために指輪を取りにマミム迷宮に入っていきました。すると，中にはヤイユ番人がいて，追ってきます。パピペ君は，54個の指輪をうばうことができるか!?

★遊びかた

パピペ君(緑色)をカーソル・キーで移動し，ヤイユ番人(赤色)につかまらないように指輪を取ってください。しかし，指輪の取りかたは，面ごとに決まっています。

CHECKER FLAG

Dr.D：同じキャラクタでも，色で区別すると，ひと味ちがったゲームができるんじゃ。なかなか，よろしい。

編：でも表示してあるキャラの色を判別するのは，やっかいですよ。

Dr.D：バンク切り換えしていたりするとやっかいじゃが，たいていのパソコンは，だいじょうぶじゃ。

編：人間も判断するのは，やっかいですものね。特に影さんのような人は…。

○1面（GET ALL！）
とにかく，すべての指輪を取ってください

○2～4面（GET GREEN～RED）
指定された色の指輪だけを取ってください

○5面（GET SIGNAL！）
緑→黄→赤の順番に指輪を取ってください

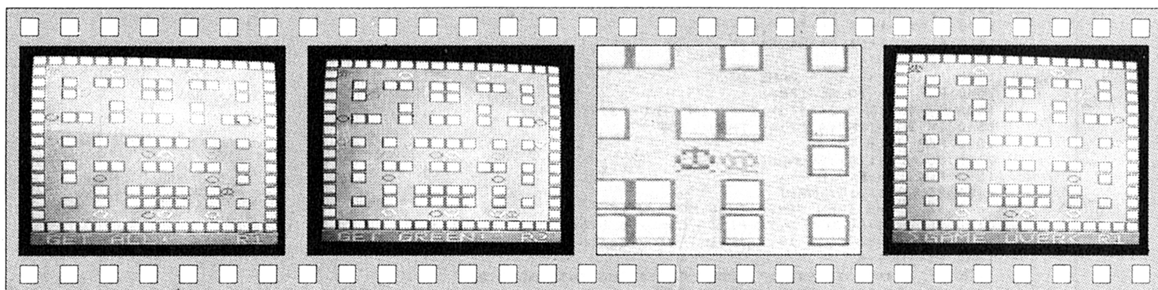
※取れない指輪(例えば，2面では黄と赤)の上は通過できません(ここがミソ)。

また，スペース・キーを押すことよりワープし，パピペ君は黄色になります。黄色になっている間は，移動できません。連続ワープもできますが，緑色にもどるまでの時間が長くなります。不幸にも，同じ位置にワープすることもあります。

再ゲームは，リターン・キーです。

★作成後記

今回のゲームは，“画面データ1面分を多画分，遊べるように”という考えで作ったものです。面が進むと今までターゲットだったものが壁になり，また，その逆もあるというわけです。



《写真1》1面は，すべての指輪を取ります　《写真2》2面は，緑色だけを取る。下に表示！　《写真3》右がパピペ君，左がヤイユ番人です　《写真4》ゲーム・オーバー。メッセージは下に

★友人の井上は，年賀状に自分の住所を書き忘れ，立石は，“今年も”を“今も年”と書いていた。（広島市福山市・二宮孝夫13才）……【編：影さんなんか，出したところのお年玉年賀ハガキの番号ひかえてるんだもの。影：当然。】

```
0 REM ●●●●● PLAY RING WARS ●●●●
10 DIMC(14,13),Z(15,14)
20 A$=CHR$(29):BL$="●"+A$+"ロ"
30 B$="π"+A$+"○":C$="○"+A$+"火"
40 FORJ=1TO5:README$(J):NEXT
50 EN$=">GAME OVER<":R$="○"
60 FORJ=0TO4:READD(J),E(J):NEXT
70 REM ●●●●● SET WALL ●●●●●●●●●
80 SCREEN3,2,2:CONSOLE0,16,0,0
90 COLOR 2,3,1:CLS:FORJ=0TO14
100 READD$:FORI=0TO15
110 N=VAL(MID$(D$,I+1,1))
120 ONN+1GOTO 160,140
130 C(I,J)=N-1:GOTO160
140 LOCATEI,J:PRINT BL$;
150 LINE(I*16,J*12)-(I*16+15,J*1
2+10),4,B:Z(I,J)=1
160 NEXTI,J
170 REM ●●●●● GAME START ●●●●●●
180 PLAY "O5L32CDCEFA8":R=1
190 REM ●●●●● MESSAGE ●●●●●●●●●
200 LINE(0,180)-(256,192),1,BF
210 COLOR 3:LOCATE1,15
220 PRINT "GET ";ME$(R);A$;R;
230 REM ●●●●● SET RING ●●●●●●●●●
240 FORJ=1TO13:FORI=1TO14
250 IFC(I,J)<1THEN 280
260 COLOR C(I,J):LOCATEI,J
270 PRINT R$:PLAY "CG":Z(I,J)=2
280 NEXTI,J:FORJ=0TO499:NEXT
290 REM ●●●●● INITIALIZE ●●●●●●
300 X=1:Y=1:V=14:W=13:T=0:RI=0
310 RA=6:IFR=1ORR=5THENRA=18
320 FC=R+(R<4):IFR=5THENFC=1
330 REM ●●●●● READY ●●●●●●●●●●●
340 P=1:PRINT CHR$(7);CHR$(7)
350 REM ●●●●● MAIN ●●●●●●●●●●●●
360 COLOR P:LOCATEX,Y:PRINT B$
370 COLOR 4:LOCATEV,W:PRINT C$
380 COLOR 3:IFRI=RATHEN460
390 IF(X=V)*(Y=W)GOTO 530
400 ONSTRIG(0)GOTO 720
410 S=STICK(0):PLAY "l64o5gb"
420 P=1:IFT>0THENT=T-1:S=0:P=2
430 ONSGN(S)+1GOSUB600,610
440 GOSUB760:GOTO 360
450 REM ●●●●● ROUND CLR ●●●●●●●
460 PLAY"L1605CEG8E4","L405EC"
470 PLAY"l32":FORJ=0TO1234:NEXT
480 LOCATEX,Y:PRINT B$
490 LOCATEV,W:PRINT C$
500 IFR<5THENR=R+1:GOTO 200
510 EN$="[COMPLETED]":PLAY "AB"
520 REM ●●●●● GAME END ●●●●●●●●
530 LINE(0,180)-(256,191),1,BF
540 PLAY "L405GFEDC":LOCATE1,15
550 PRINT EN$+" R";A$;R;
560 IFINKEY$<>CHR$(13)THEN 560
570 LOCATEX,Y:PRINT B$+A$+C$
580 GOTO 180
590 REM ●●●●● PLAYER MOVE ●●●●●
600 FORJ=0TO35:NEXT:RETURN
610 G=X+(S=7)-(S=3)
620 H=Y+(S=1)-(S=5)
630 ONZ(G,H)+1GOTO 690,700
640 IFC(G,H)<>FCANDR<>1THEN700
650 LOCATEG,H:PRINT R$
660 PLAY "L6407CDCG":RI=RI+1
670 Z(G,H)=0:FC=FC-(R=5)
680 FC=FC+(FC>4)*4-(FC=3)
690 LOCATEX,Y:PRINT B$:X=G:Y=H
700 RETURN
710 REM ●●●●● PLAYER WARP ●●●●●
720 LOCATEX,Y:PRINT B$:T=T+5
730 P=2:J=INT(RND(1)*5)
740 X=D(J):Y=E(J):GOTO 440
750 REM ●●●●● ENEMY MOVE ●●●●●●
760 LOCATEV,W:PRINT C$
770 U=C(V,W):ONZ(V,W)+1GOTO790
780 COLOR U:LOCATEV,W:PRINT R$
790 M=SGN(X-V):N=SGN(Y-W)
800 IFABS(X-V)>ABS(Y-W)THEN860
810 ONZ(V,W+N)GOTO 830
820 W=W+N:GOTO 910
830 M=M-(M=0):ONZ(V+M,W)GOTO850
840 V=V+M:GOTO 910
850 V=V-M:GOTO 910
860 ONZ(V+M,W)GOTO 880
870 V=V+M:GOTO 910
880 N=N-(N=0):ONZ(V,W-N)GOTO900
890 W=W-N:GOTO 910
900 W=W+N
910 RETURN
920 REM ●●●●● DATA ●●●●●●●●●●●●
930 DATAALL!      R,GREEN!   R
940 DATAYELLOW! R,RED!     R
950 DATASIGNAL! R
960 DATA1,1,1,13,14,1,14,13,8,6
970 DATA1111111111111111
980 DATA1000030000300001
990 DATA1010110110110101
1000 DATA1012000110002101
1010 DATA1000010000100001
1020 DATA1511010110101151
1030 DATA1000000000000001
1040 DATA1210101111010121
1050 DATA1000200530020001
1060 DATA1010110110110101
1070 DATA1010500000050101
1080 DATA1000101111010001
1090 DATA1010101111010101
1100 DATA1000300530030001
1110 DATA1111111111111111
```



評…よく、お見とおしで…(影)

by どっと



評…ほんと、とんでもない(影)

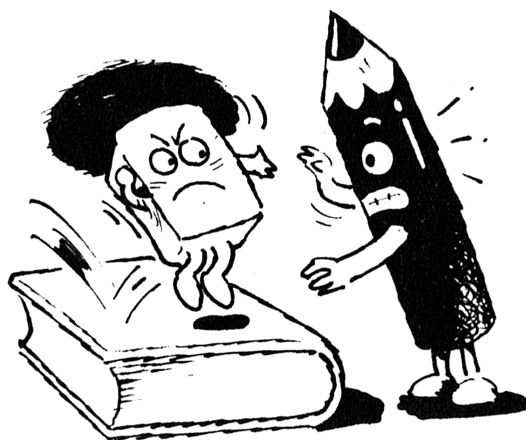
by BUK

★突然，3者会談。X1turbo：スピードは僕が一番！FM-77：いや，僕だって！P88II：……。X1turboとFM-77：オヤ？88君どうしたの？(岡山市・小橋義治13才)……【編：そういう小橋君は88のユーザーだって。】

PC-6001/mkII/6601/SR用
(モード3,ページ2) ＊6001の人はN60拡張ＢＡＳＩＣ(16K)が必要です

ペンシル PENCIL ランド LAND

森脇　研一



内　容

ペンクン(　)は，散らかしてしまったBook(B)を拾わなければいけません。そこへ，現われたイタズラケシタロー(　)は，ペンクンのじゃまをして，追いかけてきます。逃げろ，逃げろ!!ケシタローが，Bookの上を通ると大変，大変。本が消えちゃう!?がんばれペンクン!!

遊びかた

あなたは，ペンクンを動かして，Book(本)を拾ってください。

ケシタローが，もしBookのところを通ると，Bookは消えてしまいます。しかし，形は見えずとも，Bookはそこに落ちているので，しっかり拾ってください。

1面にBookは8個あります。全部拾ったのに，クリアしないときは，きっとケシタローが消してしまったのです。ですから，なるべく，ケシタローにBookを取られないようにしてください。ケシタローは，1回消えてから動くので気をつけてください。

さて，ペンクンは，動いていくと頭がけずれ，3パターン変化します。そして，頭がなくなると，やられてしまうので，下にいるえんぴつけずりのケズリンに入り，頭をとがらせてください。

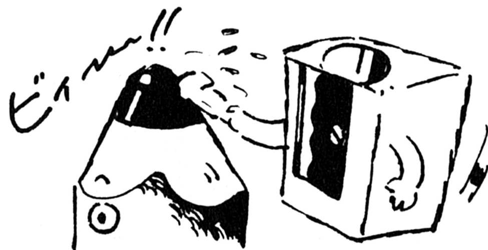
なお，操作キーは，カーソル・キーで，本を取るのもケズリンに入るのも，その場所へ行けばいいです。

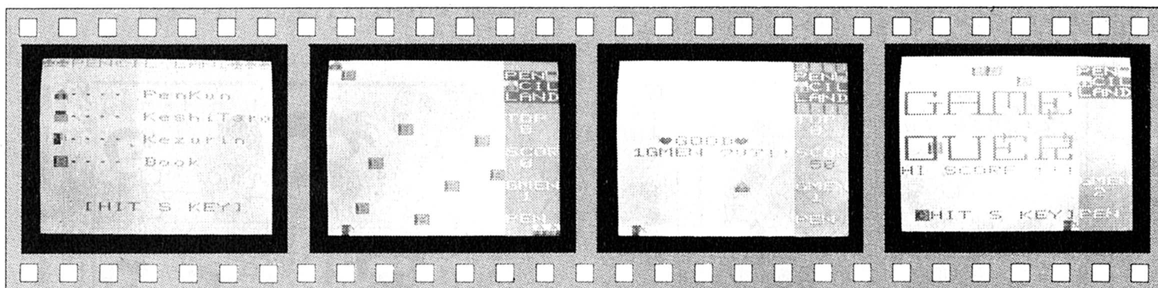
CHECKER FLAG

Dr.D：単純な，追いかけゲームじゃな。それにしてもＩＦ文が多いぞ。

編：でも，動いてるうちに，先が丸まっていくのは，けっさくですね。

Dr.D：だが，こうするともっとおもしろいぞ。面が進むと，えんぴつがＨからＨＢに変わり，しまいにはＢになるんじゃ。つまり，先の丸まる時間が早くなるというわけじゃ。





《写真1》タイトル画面。キャラの説明です　《写真2》散らばったBookを拾います　《写真3》1面クリア。きれいになりました　《写真4》ゲーム・オーバー。リプレイはⓈキー

★Dr.とお別れするときに歌う歌。♪あーたーまのーひーかーり♪失礼しました〜。(石川県金沢市・**横山真也10才**)……【**影**：まあまあ，Dr.にも学生時代があったんですから…。**Dr.**：わしの頃に，こんな歌なかったぞ】

PENCIL LANDのプログラム・リスト

```
10 REM---------------------------
20 REM---------------------------
30 REM----  PENCIL LAND  -------
40 REM---------------------------
50 REM---------------------------
60 REM-- By Kenichi Moriwaki --
70 REM---------------------------
80 REM---- MODE 3 / 2PAGES ----
90 REM---------------------------
100 SCREEN 3,2,2:CONSOLE,,,0:COL
OR ,2:CLS
110 DIMA1(5),A2(5),A3(5),B(5),C(
5),D(5)
120 REM ♦♦♦♦ ｷｬﾗｸﾀｰ ♦♦♦♦
130 REM === PenKun ====
140 LINE(7,0)-(2,5),3:LINE-(13,5
),3:LINE-(8,0),3
150 PAINT(8,3),3,3:LINE(1,6)-(14
,10),1,BF
160 LINE(3,6)-(4,10),4,BF:LINE(1
1,6)-(12,10),4,BF
170 PSET(4,8),3:PSET(11,8),3:LIN
E(0,11)-(15,11),3
180 GET(0,0)-(15,11),A1
190 LINE(6,0)-(9,1),2,BF:GET(0,0
)-(15,11),A2:LINE(3,0)-(12,4),2,
BF
200 GET(0,0)-(15,11),A3
210 REM=== KeshiTaro ====
220 CLS:LINE(2,0)-(13,3),4,BF:LI
NE(1,4)-(15,10),3,BF:PSET(3,5),1

230 PSET(5,6),1:PSET(12,5),1:PSE
T(10,6),1:LINE(0,11)-(15,11),1
240 GET(0,0)-(15,11),B
250 REM=== Kezurin ====
260 CLS:LINE(0,0)-(8,7),4,BF:LIN
E(0,8)-(7,11),4,BF:LINE(0,2)-(3,
5),1,BF
270 LINE(9,1)-(9,7),3,BF:LINE(10
,3)-(13,3),3:LINE-(13,7),3,BF
280 LINE-(15,7),3:GET(0,0)-(15,1
1),C
290 REM=== Book ====
300 CLS:LINE(15,11)-(0,0),1,BF:L
INE-(2,11),4,BF:COLOR 3:PRINT "B
"
310 GET(0,0)-(15,11),D
320 GOTO 1110
330 COLOR ,2:SCREEN 3,2,2:CLS
340 REM♦♦♦ ｶﾞﾒﾝ ｾｯﾃｲ ♦♦♦♦
350 LINE(192,0)-(255,191),3,BF:L
INE(192,12)-(255,48),4,BF
360 REM=== Title ====
370 LOCATE12,1:COLOR2:PRINT"PEN"
:LOCATE13,2:PRINT"CIL":LOCATE12,
3
380 PRINT "LAND":PUT(240,12),B,P
SET:PUT(192,24),A1,PSET
390 REM=== Book ====
400 PUT(KR,180),C,PSET:X=1
410 N(X)=(INT(RND(1)*11)+1)*16:M
(X)=(INT(RND(1)*14)+1)*12
420 FORW=1TOX:IFN(X)=N(W)ANDM(X)
=M(X)THENI=I+1
430 NEXTW:IFI<>1THENI=0:GOTO410
440 IFX<8THENX=X+1:I=0:GOTO 410
450 FORX=1TO8:PUT(N(X),M(X)),D,P
SET:NEXT
460 REM=== Kezurin ====
470 IFKZ=15ANDKR=16THENLINE(16,1
80)-(31,191),2,BF:KZ=0:KR=176
480 IFKZ=15ANDKR=176THENLINE(176
,180)-(191,191),2,BF:KZ=0:KR=16
490 KZ=KZ+1
500 PUT(KR,180),C,PSET
510 REM=== Score ====
520 LOCATE12,5:PRINT "TOP":LOCAT
E12,6:PRINT H
530 LOCATE12,8:PRINT "SCOR":LOCA
TE12,9:PRINTT:LOCATE12,11:PRINT"
GMEN"
540 LOCATE12,12:PRINT G:LOCATE12
,14:PRINT "PEN"
550 IFP=2THENPUT(224,180),A1,PSE
T
560 IFP>0THENPUT(240,180),A1,PSE
T
570 REM♦♦♦ PENKUNをうごかす ♦♦♦♦♦
580 REM=== IN KEY & うごかす ====
590 I=STICK(0)
600 IFI<>0THENLINE(C,Y)-STEP(15,
11),2,BF:Q=Q+1
610 IFI=1ANDY>0THENY=Y-12
620 IFI=3ANDC<176THENC=C+16
630 IFI=5ANDY<180THENY=Y+12
640 IFI=7ANDC>0THENC=C-16
650 IFC=240ANDY=180THENQ=0:PLAY
"O6E32C32":C=C-16
660 IFQ>T1THEN1220
670 IFQ>T1-15THENPUT(C,Y),A3,PSE
T:GOTO 700
680 IFQ>T1-30THENPUT(C,Y),A2,PSE
T:GOTO 700
690 PUT(C,Y),A1,PSET
700 REM=== play ====
710 SA=SA+1
720 IFSA=1ORSA=3THENPLAY "S0M800
O3C16C16","S0M800O4E16E16"
730 IFSA=2THENPLAY "O2A16E16","O
4C16O3G16"
740 IFSA=4THENPLAY "O2E16D16","O
4G16F16"
750 REM=== しんがとんがる ====
760 IFKR=CANDY=180THENPLAY "O5C6
4D64E64F64G64":O=1:C=KR-16:Y=180

770 REM=== Book をとる ====
780 FORX=1TO8:IFN(X)=CANDM(X)=YT
HENBO=BO+1:T=T+5:GOTO 810
790 NEXT
800 GOTO 860
810 PLAY "O6E32C32":IFBO<5THENN(
X)=176+BO*16:M(X)=0
820 IFBO>4THENN(X)=176+(BO-4)*16
:M(X)=48
830 LINE(195,108)-(255,120),3,BF

840 PUT(N(X),M(X)),D,PSET
850 IFBO=8THEN1010
860 REM=== Keshitaro をうごかす ===
870 LINE(F,L)-STEP(15,11),2,BF
880 KS=KS+1:IFKS=1THEN940
890 KS=0:IFF>CTHENF=F-16
900 IFF<CTHENF=F+16
910 IFL>YTHENL=L-12
920 IFL<YTHENL=L+12
930 PUT(F,L),B,PSET
940 IFSA=1THENPLAY "V8O7C8D8C8"
950 IFSA=2THENPLAY "V8L8O6A07C06
A"
960 IFSA=3THENPLAY "O7V8L8DED"
970 IFSA=4THENPLAY"O7V8L8FGF":SA
=0
980 PLAY "S0M800"
990 IFC=FANDY=LTHENPLAY "CO7BAGF
":GOTO 1220
1000 GOTO 460
1010 REM♦♦♦ GMEN ｸﾘｱ ♦♦♦
1020 COLOR 4:T1=T1-1:G=G+1:T=T+1
0
1030 F=176:L=180:BO=0:C=0:Y=0:SA
=0:Q=0
1040 LOCATE12,9:PRINT T
1050 LOCATE3,7:PRINT "♥GOOD♥"
1060 LOCATE0,8:PRINT G-1:"GMEN ｸ
ﾘｱ!!"
1070 FORX=1TO3:PLAY"V8L16O7CO6BA
GFEFGABO7C":NEXT
1080 PLAY"O6BO7CO6BO7CO6BO7C"
1090 GOTO 330
1100 REM♦♦♦ DEMO ♦♦♦♦
1110 SCREEN 3,2,2:CLS:LOCATE0,0:
COLOR3:PRINT"♣♣PENCIL LAND♣♣♣":C
OLOR4
1120 PUT(16,36),A1,PSET:LOCATE2,
3:PRINT"・・・・ PenKun "
1130 PUT(16,60),B,PSET:LOCATE2,5
:PRINT"・・・・ KeshiTaro"
1140 PUT(16,84),C,PSET:LOCATE2,7
:PRINT"・・・・ Kezurin "
1150 PUT(16,108),D,PSET:LOCATE2,
9:PRINT "・・・・ Book"
1160 LOCATE2,13:PRINT " [HIT S K
EY]"
1170 P=2:G=1:KR=16:KZ=0:F=176:L=
180:T1=45:T=0:C=0:Y=0:BO=0:Q=0:S
A=0
1180 PLAY "S0M3000L8O6CCO5BBAAGG
BBAAGGFF"
1190 PLAY "AFAAAFAAGABBO6C"
1200 I$=INKEY$:IFI$="s"ORI$="S"T
HEN  330
1210 GOTO 1200
1220 REM♦♦♦ ﾔﾗﾚﾀ ♦♦♦♦
1230 COLOR 4:P=P-1
1240 PLAY "V8L16O4CGFEDCO3GGGG"
1250 LINE(F,L)-STEP(15,11),2,BF
1260 IFP=-1THEN1320
1270 LINE(C,Y)-STEP(15,11),4,BF
1280 FORX=1TO1000:NEXT
1290 LINE(192,180)-(255,191),3,B
F
1300 F=176:L=180:COLOR 2:O=0:GOT
O 460
1310 REM♦♦♦ GAME OVER ♦♦♦♦
1320 LOCATE0,3:PRINT "┌┐┌┐┌┬┐┌
┐"
1330 LOCATE0,4:PRINT "│┬├┤││││├
┤"
1340 LOCATE0,5:PRINT "└┘┴ ┴┴ ┴└
┘"
1350 LOCATE0,7:PRINT "┌┐┬ ┬┌┐┌
┐"
1360 LOCATE0,8:PRINT "│ ││ │├ ├
┘"
1370 LOCATE0,9:PRINT "└┘└┘└┘┴
┘"
1380 PLAY "S0M3000L8O3CQCO2BO3CR
12O3E-DDCCO2BO3C"
1390 IFH<TTHENPRINT "HI SCORE !!
!":H=T
1400 LOCATE0,14:PRINT " [HIT S K
EY]"
1410 FORX=1TO1000
1420 I$=INKEY$:IFI$="s"ORI$="S"T
HEN1110
1430 NEXT:GOTO 1110
```

★歯ぐきのきたえかた…ハブラシを針金に代えてください。10日間ほどは血がでますが，じきに強くなります。みなさんも試してください。(兵庫県伊丹市・**伊藤晋13才**)……**【影：**歯ぐきを針金に代えてから試してみるよ。**】**

PC-6001mkII/6601/
SR用(モード5,ページ4)

シー
SEA
トラベル
TRAVEL

野中　荘平



内　容

あなたは海の男であった。あなたは，将来船で，広大な海を旅するのが夢であった。その資金をかせぐため，あなたは，海中のゴミ拾いという悲惨な仕事を始めたのだった。しかもその海には，おそろしい大ダコと大クラゲが住みついていた。

遊びかた

カーソル・キーでダイバー（大）を動かし，海中の空きカン(□)，空きビン(h)を拾い，港（白い波の横の空白のところ）まで持ち帰ってください。

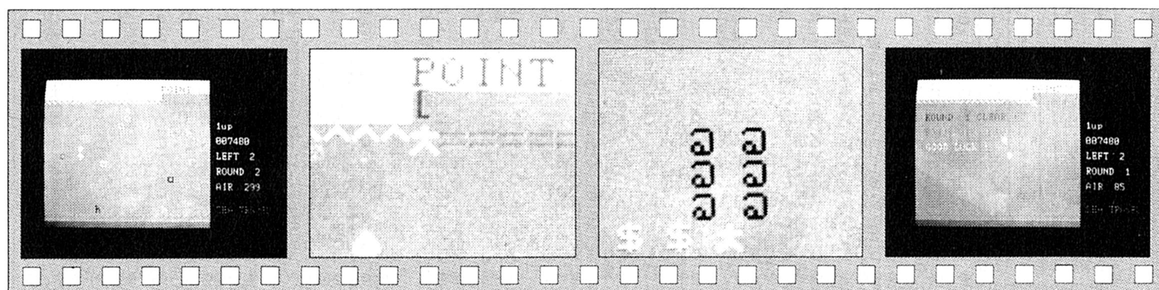
ゴミをまとめてたくさん持ち帰ると，高得点ですが，たくさんゴミを持つとAIRの減りかたが激しくなります。また，タコ(&)，クラゲ(♠)が追ってきますから，下から空気のアワ（スペース・キー，AIRが−5される）をぶつけて殺してください。タコは死ぬとスミをはき，クラゲはなぜかビンになります。そのようにして，AIRがなくなるまでに，面数＋4のゴミを持ち帰ると1面クリアで，AIR×10のボーナスがもらえます。

その他

面が進むと，潮流で，アワがその方向へ流されるようになります。それに，3万点と8万点，16万点，24万点………でダイバーが1人増えます。

《第1表》主な変数表

変数	内容
MX( ), MY( )	クラゲの座標
H	ハイ・スコア
SC	スコア
L	ダイバーのLEFT
R	ラウンド
EX	EXTENDの点数
VX	アワの流れる方向
X, Y	自分の座標
XX, YY	自分の進む方向
AI	AIR
D, DA, DS	ゴミ関係
I, A, B	FORループ用
OX, OY	タコの座標
ST	キー入力
S	SCREEN関数用
P	得点
AX, AY	アワの座標
L$, D$, CU$	カーソル移動用
RN	乱数



《写真1》あなたは海のゴミ拾いをします　《写真2》ゴミを拾ったら港に持ち帰ります　《写真3》タコを殺すと，ほら，スミをはき出す　《写真4》1面クリア。海もきれいになりました

★僕のパソピア7はゲーム・ソフトが少ない！と毎日泣いてます。影さんどうにかしてください。（北海道根室市・H．I♥13才）……【影：困ったなぁ。ではとりあえず。編：ハンカチ？　影：これで涙をふいてやれよ。】

```
10 REM ****** しょき せってい 1 & DEMO *******
20 DIMMX(2),MY(2):H=40000
30 L$=CHR$(29):D$=CHR$(31)
40 CU$=L$+L$+L$+L$+L$+L$+L$+L$+D$+D$
50 SCREEN1,2,2:CONSOLE0,20,0,0
60 COLOR ,13:CLS:GOSUB1510
70 SC=0:L=2:R=1:D=5:EX=30000:RESTORE
80 REM ****** しょき せってい 2 *************
90 IFR=INT(R/15)*15+1THENRESTORE
100 READVX
110 X=14:Y=4:XX=0:YY=0:AI=300:DA=0:DS=0
120 FORI=0TO1:MX(I)=5+I:MY(I)=10:NEXT
130 OX=INT(RND(1)*26)+1:OY=INT(RND(1)*14
)+4
140 REM ****** MAKE SCREEN ************
150 CLS:LINE(0,0)-(320,30),15,BF
160 LINE(230,0)-(320,200),1,BF
170 COLOR 10,1:LOCATE29,2:PRINT"HI-SCORE
";
180 PRINTCU$+RIGHT$("000000"+MID$(STR$(H
),2,6),6)"  ";
190 COLOR 16:PRINTCU$+ "1up      ";
200 PRINTCU$+RIGHT$("000000"+MID$(STR$(S
C),2,6),6)"  ";
210 LOCATE29,10:PRINT "LEFT "L
220 LOCATE29,12:PRINT "ROUND "R
230 COLOR 15:LOCATE29,14:PRINT"AIR "AI
240 COLOR 13:LOCATE29,17:PRINT"SEA TRAVE
L"
250 COLOR 10,12:LOCATE20,1:PRINT"POINT"
260 COLOR 10,13:LOCATE20,2:PRINT"[
]"
270 COLOR 16,13:LOCATE0,3:PRINT"^^^^^^^^
^^^^^^^^^^^^^^";
280 COLOR 11:PRINT" ======="
290 LINE(0,200)-(220,200),3
300 LOCATE0,18:COLOR3:PRINT"^^^^^^^^^^^^
^^^^^^^^^^^^^^^^^^"
310 FORI=1TOD:COLORINT(RND(1)*16)+1
320 LOCATEINT(RND(1)*26)+2,INT(RND(1)*14
)+4:PRINT"h";
330 LOCATEINT(RND(1)*26)+2,INT(RND(1)*14
)+4:PRINT"□";:NEXTI
340 FORI=0TO1:COLOR14:LOCATEMX(I),MY(I):
PRINT"♠":NEXT
350 COLOR10:LOCATEOX,OY:PRINT"&"
360 LOCATEX,Y:COLOR16:PRINT"大"
370 IFVX=0THEN430
380 LOCATE0,0:COLOR12,13:PRINT"ちょうりゅう じ
ょうほう ";
390 IFVX<0THENPRINT"<=":GOTO410
400 PRINT"=>"
410 PLAY"arararr":COLOR,13
420 REM ********* START *************
430 PLAY"s0m5000l16o5afafdaecabacdfebada
c4"
440 REM ********* MAIN **************
450 ST=STICK(0):IFST=0THEN510
460 XX=(ST=7)-(ST=3)+(X>0)-(X<27)
470 YY=(ST=1)-(ST=5)
480 S=SCREEN(X+XX,Y+YY):IFS<>32THENGOSUB
700
490 LOCATEX,Y:PRINT" "
500 X=X+XX:Y=Y+YY
510 LOCATEX,Y:COLOR16:PRINT"大"
520 IFY=3THENGOSUB1170
530 IFSTRIG(0)THENGOSUB880
540 AI=AI-(1+DS):IFAI<=0THEN1410
550 LOCATE33,14:COLOR15,1:PRINTAI" ":COL
OR,13
560 LOCATEOX,OY:PRINT" "
570 ONINT(RND(1)*2)+1GOTO 580,590
580 OX=OX+SGN(X-OX):GOTO 600
590 OY=OY+SGN(Y-OY)
600 LOCATEOX,OY:COLOR10:PRINT"&"
610 IFOX=XANDOY=YTHEN1410
620 RN=INT(RND(1)*2)
630 LOCATEMX(RN),MY(RN):PRINT" "
640 MX(RN)=MX(RN)+SGN(X-MX(RN))
650 MY(RN)=MY(RN)+SGN(Y-MY(RN))
660 COLOR 14:LOCATEMX(RN),MY(RN):PRINT"♠
"
670 IFMX(RN)=XANDMY(RN)=YTHEN1410
680 GOTO 450
690 REM ******* SCREEN SCAN *********
700 IFS=&HDBTHENSC=SC+30:DS=DS+1:PLAY"g"
:GOTO780
710 IFS=&H68THENSC=SC+50:DS=DS+1:PLAY"a"
:GOTO780
720 IFS=&H80ORS=&H26ORS=&H40THEN1410
730 IFS=&H24THENP=1000:PLAY"agebad":GOTO
1140
740 IFS=&H85THENP=800:AI=AI+100:PLAY"abd
efe":GOTO1140
750 IFS=&H3FTHENP=(INT(RND(1)*10)+1)*100
0:PLAY"fgabc":GOTO1140
760 XX=0:YY=0:RETURN
770 REM ******* SCORE PRINT *********
780 IFSC>999990THENSC=0:H=999990:EX=3000
0
790 COLOR16,1:LOCATE29,8:PRINTRIGHT$("00
0000"+MID$(STR$(SC),2,6),6)
800 IFSC>=EXTHENGOTO830
810 COLOR ,13:RETURN
820 REM ******* EXTEND **************
830 PLAY"gabeadfg":IFEX=30000THENEX=EX+5
0000:GOTO850
840 EX=EX+80000
850 L=L+1:COLOR16,1:LOCATE34,10:PRINTL
860 COLOR ,13:RETURN
870 REM ********* あわ SUB *************
880 AX=X:AY=Y:AI=AI-5
890 LOCATEAX,AY:PRINT" ":AY=AY-1
900 AX=AX+VX
910 IFAX<0ORAX>27THENRETURN
920 IFAY=3THENRETURN
930 IFAX=OXANDAY=OYTHEN1010
940 IFSCREEN(AX,AY)=&H40THENSC=SC+20:PLA
Y"b-":GOSUB780
950 FORI=0TO1
960 IFAX=MX(I)ANDAY=MY(I)THEN1070
970 NEXTI
980 LOCATEAX,AY:COLOR15:PRINT"○"
990 PLAY"b":GOTO890
1000 REM ******* & に HIT ! ***********

1010 P=500:PLAY"bagea":GOSUB1140
1020 OX=0:OY=12:GOSUB1100
1030 FORA=AY-1TOAY+1:FORB=AX-1TOAX+1
1040 COLOR1:LOCATEB,A:PRINT"a":NEXTB,A
1050 RETURN
1060 REM ******* ♠ に HIT ! **********
1070 P=400:GOSUB1140:PLAY"cafeda"
1080 LOCATEAX,AY:PRINT"h":GOSUB1110:MX(I
)=0:MY(I)=12:AY=Y:RETURN
1090 REM ******* BONUS TARGET ********
1100 LOCATEINT(RND(1)*26)+1,17:COLOR7:PR
INT"●":RETURN
1110 LOCATEINT(RND(1)*26)+1,17:COLOR 12:
PRINT "$"
1120 MX(I)=0:MY(I)=12:RETURN
1130 REM ******* POINT PRINT *********
1140 COLOR16:LOCATE21,2:PRINTP:SC=SC+P:L
OCATE21,2:PRINT"      "
1150 GOTO780
1160 REM ******** とうちゃく ! ***********
1170 IFDS=0THENRETURN
1180 P=50:PLAY"bareagf"
1190 FORI=1TODS:PLAY"g+":P=P*2:IFP>3200T
HENP=3200
1200 GOSUB1140
1210 NEXTI:AI=AI+50:DA=DA+DS:DS=0
1220 IFDA=>DTHEN1310
1230 IFDA=D-1THENGOSUB1270
1240 LOCATEX,Y:PRINT" "
1250 X=INT(RND(1)*26)+1:Y=17:RETURN
1260 REM ******** ? PRINT ***********
1270 COLOR15:LOCATEINT(RND(1)*25)+1,17:P
RINT"?"
1280 SC=SC+2000:PLAY"ffafe":GOTO780
1290 PLAY"ffafe":RETURN
1300 REM ******** ROUND CLEAR ********
1310 PLAY"abcadeafedaebacdeaf"
1320 COLOR10:LOCATE2,5:PRINT"ROUND ";R;"
 CLEAR !"
1330 LOCATE2,7:COLOR 11,13:PRINT"BONUS A
IR × 10 =";AI*10
1340 FORI=0TO400:NEXT
1350 SC=SC+AI*10:GOSUB780
1360 PLAY"ccc2","eee2","ggg2"
1370 COLOR12:LOCATE2,9:COLOR12:PRINT"GOO
D LUCK !"
1380 R=R+1:D=D+1
1390 FORI=0TO2000:NEXT:GOTO90
1400 REM ******** DIE ***************
1410 PLAY "BADFEFEFABBAE"
1420 FORI=0TO30:LOCATEX,Y:PRINT"大"+CHR$(
29)+"*":NEXT
1430 FORI=0TO1000:NEXT:L=L-1:IFL<0THEN14
60
1440 GOTO 110
1450 REM ******* GAME OVER ***********
1460 PLAY"BAFACAFEAGEFAFDACADFABFEEADG"
1470 :LOCATE10,5:COLOR16:PRINT"GAME OVER
"
1480 FORI=0TO2000:NEXT:IFH<SCTHENH=SC
1490 GOTO 60
1500 REM ******** DEMO **************
1510 LOCATE5,3:COLOR15:PRINT"SEA TRAVEL"

1520 COLOR 16:LOCATE4,5:PRINT"大 ..... YO
U    × 3 "
1530 COLOR 2:PRINT"     □ ..... CAN
 30 pts."
1540 COLOR 4:PRINT"     h ..... BOTTLE
 50 pts."
1550 COLOR10:PRINT"     & ..... OCTOPUS
 500 pts."
1560 COLOR14:PRINT"     ♠ ..... JELLYFISH
 400 pts."
1570 COLOR12:PRINT"     $ ..... GOLD
 1000 pts."
1580 COLOR 7:PRINT"     ● ..... AIR TANK
 800 pts. 100 airs"
1590 LOCATE5,13:COLOR11:PRINT"HI-SCORE "
H
1600 LOCATE3,18:COLOR16:PRINT"1984 (c) N
ONAKA ORIGINAL PROGRAM"
1610 COLORRND(1)*16+1:LOCATE8,15
1620 PRINT"HIT SPACE KEY !!"
1630 IFSTRIG(0)=0THEN1610
1640 RETURN
1650 REM ******* ちょうりゅう DATA ********
1660 DATA0,0,0,1,-1
1670 DATA0,0,0,-1,1
1680 DATA0,0,0,2,-2
```

★今，プログラムを作ろうとフローチャートを組んでいます。３月末には完成させたいと思います。できたら，ベーマガに投稿しますので，よろしく。（佐賀県伊万里市・**山田大作13才**）……【**編**：期待してるからね。よろしくー。】

ゴール
GOAL

永島　純



○内　容

とにかく，ひたすら壁にぶつからないように，ゴールまで行ってください。しかし，何もしていないと引力が働いているので，落ちてしまいます。

○そうさ

テン・キーの46で動かし，スペース・キーで浮上しますが，押しっぱなしにしても落ちてしまいます。ですから，ただひたすらキーをたたかなくてはならないのです。なんだかハイパーオリンピックみたいですねえ。

そして，スペース・キーをはなしていると，点が16点上がり，ゴールまで行くと1000点もらえ，つぎの面へいきます。面は3面まであり，3面クリアすると1面にもどります。

あと，何度もくりかえしていくと気づくと思いますが，だんだんスピードが速くなっていきます。



編：このゲームは，影さんむきですね。

影：なんじゃらほい。

編：影さんは1秒間に何回ボタンを押せる？

影：30回くらいかなー。

Dr.D：影君だな。MSKのキーをこわしたのは。それにしても，このゲームのように，単純だが難しいというのは，思わず熱中してしまうんじゃよ。

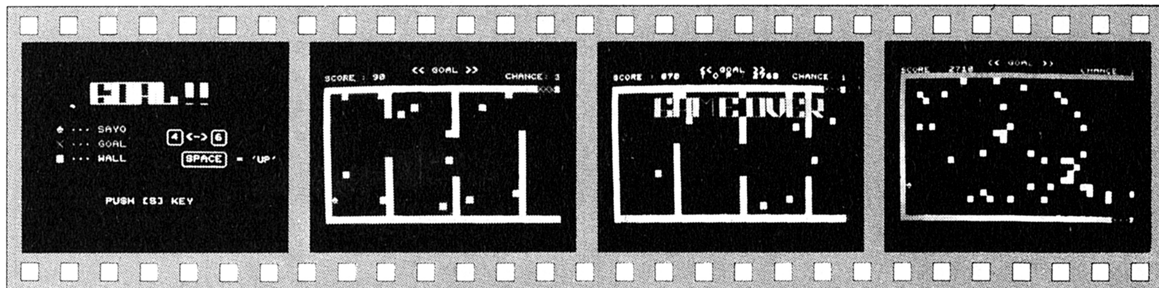
○プログラム&改造

130行のLVの値を小さくすると，スピードが速くなります。また，スペース・キーを押しっぱなしにしたいという人は，590行を取って，600行のI$="　"をINP(Y)=191に変えてください。

それに，680行を取ってしまうと，一番速いスピードになりますが，クリアできる人はそんなにいないでしょう。

《第1表》変数表

LV……ゲームの速さ
F………スペース・キーを押したかどうかのフラグ
SC……スコア
HI……ハイ・スコア
CH……自分残り



《写真1》タイトル画面。Sキーでスタート

《写真2》1面。右上に見えるXXXがゴールだ

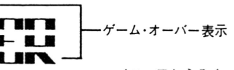
《写真3》3回のチャンスをものにできず

《写真4》これは2面。むずかしそうですね

★ではただいまから僕の自信作を発表する前に，ファンファーレを一発。パンパカパーン…。おっと発表する前に時間がなくなってしまいました。ここは影さんのギャグでがまんを…。(大阪市・日野　聡12才)…【影：ギャグッ。】

GOALのプログラム・リスト

```
100 DEFINT A-Z  :HI=1500 ←変数を整数形に,ハイスコア設定
110 WIDTH 40,25 :CONSOLE 0,25,0,1
120 GOTO 1030 ←タイトル・サブ・ルーチンへ飛ぶ
130 SC=0 :CH=3 :R=1 :LV=15 ←スコア,残り,ラウンド,スピードの設定
140 REM ooooo  S T A G E  ooooo
150 COLOR 7,32 :PRINT CHR$(12);
160 X=5 :ON R GOTO 240,330,170 ←各ラウンドに飛ぶ
170 FOR Y=2 TO 24 STEP 7          ┐
180  LINE(X, Y)-(X+33,Y),"■",1:X=5-X:COLOR 1
190  LOCATE 34,23:PRINT "■■■■";
200 NEXT                          ├1面
210 COLOR 2 :Y=5:CZ$=CHR$(31)+CHR$(29)
220 LOCATE 37,17:PRINT "X"+CZ$+"X"+CZ$+"X";
230 GOTO 430                      ┘
240 LINE(0,3)-(38,23),"■",3,B     ┐
250 FOR X=10 TO 30 STEP 10
260  LINE(X,4)-(X,22),"■",1
270  Y=4+(RND(1)*15)
280  LINE(X,Y)-(X,Y+5)," ",1      ├2面
290 NEXT
300 COLOR 2     :Y=15
310 LOCATE 33, 3:PRINT "XXX";
320 GOTO 430                      ┘
330 FOR I=1 TO 50                 ┐
340  X=INT(RND(1)*36)+2
350  Y=INT(RND(1)*20)+2
360  COLOR 1
370  LOCATE X, Y:PRINT "■";
380 NEXT                          ├3面
390 COLOR 2     :Y=15
400 LINE( 0, 2)-(38,24),"■",2,B
410 LOCATE 33,24:PRINT "XXX";
420 GOTO 490                      ┘
430 FOR I=1 TO (R+2)*5            ┐
440  BX=INT(RND(1)*32)+3
450  BY=INT(RND(1)*20)+3          ├WALL表示
460  COLOR 1
470  LOCATE BX,BY:PRINT "■";
480 NEXT                          ┘
490 COLOR 3
500 LOCATE  0, 1:PRINT "SCORE :";SC;  ┐
510 LOCATE 14, 0:PRINT "<< GOAL >>"   ├スコアなどの表示
520 LOCATE 28, 1:PRINT "CHANCE:";CH;  ┘
530 COLOR 4 :X=1 :F=0
540 LOCATE  X, Y:PRINT "♣";
550 REM ooooo  M A I N !  ooooo
560 I0=INP(0) :COLOR 7
570 VX=(I0=239)-(I0=191)+(X>36)-(X<1) ←キー・スキャン
580 LOCATE  X, Y:PRINT " "; ←自分を消す
590 I$=INKEY$                          ┐
600 IF I$=" " AND Y>2 THEN VY=-1:F=1   ┘上昇させる。INKEY$を使うと押っぱなしができない
610 X=X+VX :Y=Y+VY
620 P=PEEK(&HF302+X*2+Y*120)
630 IF P=135 THEN GOTO 840 ←壁にぶつかり830行へ
640 IF P=240 THEN GOTO 740 ←ラウンド・クリア
650 COLOR 4                ┐
660 LOCATE  X, Y:PRINT "♣"; ┘自分表示
670 IF RND(R)<R-.7 THEN VY=0 ELSE VY=1 ←面が進むにつれ上昇しづらくする
680 FOR I=0 TO LV*20:NEXT ←レベルによってスピードを遅くする
690 IF F>0 THEN F=0:GOTO 560 ←スペースを押しているかのフラグ
700 SC=SC+10 :COLOR 3                  ┐
710 LOCATE  0, 1:PRINT "SCORE :";SC;   ┘スコアをプラス表示
720 VY=1 :GOTO 560
730 REM ooooo  R O U N D  ooooo
740 R=R+1  :IF R >3 THEN R =1 ←ラウンドを増す
750 LV=LV-2:IF LV<7 THEN LV=7 ←レベルを減らしスピードを上げる
760 FOR I=1 TO 100                ┐
770  BEEP 1
780  COLOR I MOD 6+1
790  LOCATE 15,12:PRINT "BOUNS 1000";  ├スコアにボーナス1000点を加える
800  BEEP 0
810 NEXT
820 SC=SC+1000 :GOTO 150          ┘
830 REM ooooo  = O U T =  ooooo
840 FOR I=0 TO 20                 ┐
850  FOR J=228 TO 231
860   COLOR I MOD 6+1
870   BEEP 1
880   LOCATE  X, Y:PRINT CHR$(J);  ├爆発
890   BEEP 0
900  NEXT
910 NEXT                          ┘
920 CH=CH-1 :LV=15 ←自分の数を減らし最初のスピードに戻す
930 IF CH>0 THEN 150 ←ゲーム・オーバー?
940 REM ooooo  GAME OVER  ooooo
950 COLOR 2                       ┐
960 LOCATE  7, 5:PRINT "[graphics]
970 LOCATE  7, 6:PRINT "[graphics]  ├ゲーム・オーバー表示
980 LOCATE  7, 7:PRINT "[graphics]  ┘
```

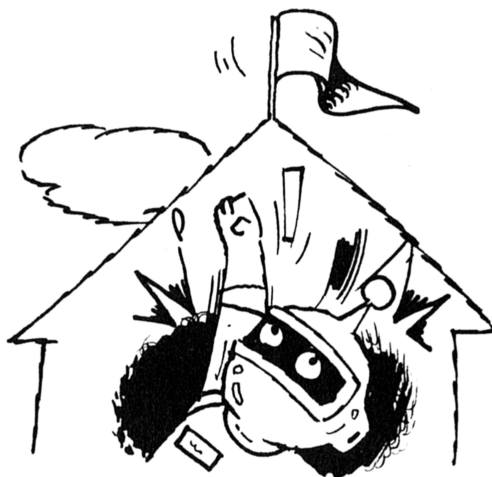


```
990 IF SC>HI THEN HI=SC ←ハイスコアとうろく
1000 COLOR 5                      ┐
1010 LOCATE 14, 1:PRINT "T O P :";HI;  ┘ハイスコア表示
1020 FOR I=1 TO 1000:NEXT I ←ウエイト
1030 REM ooooo  T I T L E  ooooo
1040 COLOR 5,32 :PRINT CHR$(12);  ┐
1050 LOCATE 0,7 :S$=SPACE$(10)
1060 PRINT S$;"[illegible]
1070 PRINT S$;"[illegible]
1080 PRINT S$;"[illegible]
1090 COLOR 7 :LOCATE 0,13
1100 PRINT TAB(20);"
1110 PRINT TAB(20);"|4|<->|6|
1120 PRINT TAB(20);"
1130 PRINT TAB(22);"          "     ├タイトル・サブルーチン
1140 PRINT TAB(22);"|SPACE| = 'UP'"
1150 PRINT TAB(22);"          "
1160 COLOR 4
1170 LOCATE  5,13:PRINT "♣ ... SAYO"
1180 COLOR 2
1190 LOCATE  5,15:PRINT "X ... GOAL"
1200 COLOR 1
1210 LOCATE  5,17:PRINT "■ ... WALL"
1220 COLOR 7
1230 LOCATE 12,23:PRINT "PUSH [S] KEY"  ┘
1240 IF INP(4)<>247 THEN 1240 ←Sを押した?
1250 GOTO 130
```


★影しっとるケ？この前，動物園に行ったら鼻の短い象がいたんだな。名づけて，ブタだぞー。(静岡県榛原郡・つらさん)…【影：私も見たんだよなー。でっかい，ニワトリを…。編：あれは白鳥だって，何度も言ってるのに。】

プーサー
PUSER

おしん



STORY

あなたは「PUSER」です。
それを追ってくるのは…そう，エイリアンです。もちろん，これに当たると「PUSER」はこわれてしまいます。
しかし，逃げてばかりいてはいけません。PUSINGという技を使い，旗を取らなければならないのです。

CHECKER FLAG

影：なんだ，このGAME OVERは！
編：おもしろい文体ですね。表示にも工夫してありますよ。
Dr.D：画面が少しさびしいぞ。キャラを1コでなく，2×2，3×3ぐらい大きくすれば，もっとこのゲームはおもしろくなると思うんじゃがな。
編：P8ユーザー諸君！ノーマル・キャラでもこれぐらいのおもしろい作品ができるぞ！

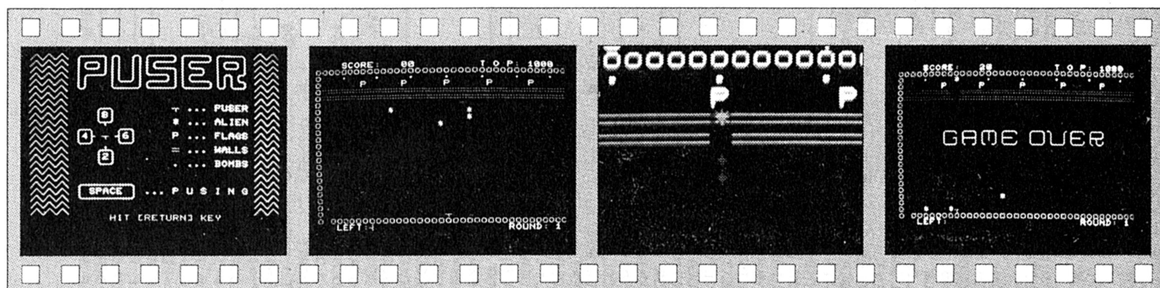
遊びかた

8246で上下左右に移動，スペース・キーでPUSINGです。
しかし，天井をPUSINGしたところでなんにもなりません。そうです，「エイリアン」をPUSINGして天井を破壊し，旗を取るのです。
でもそこに旗も天井もなく，壁に当たってしまうと「PUSER」が暴走し，こわれてしまうのです。もっとひどいことに，そこに「BOMB」があると，ゲーム・オーバーになってしまいます。
旗を3本取ると1面終了となり，ボーナス点が入り，つぎの面です。面をクリアするごとに天井は厚くなっていきます。



by ゆりまいる

評：ロック調でせまってきたな(影)



《写真1》タイトル画面。キャラの説明

《写真2》エイリアンをやっつけて，旗を取れ

《写真3》天井を破壊しなければ旗も取れない

《写真4》なかなかむずかしいぞ～～

★ダジャレ特集：寒いから車にくるまる。オレンジをおれんちで食べた。ネコがねこんだ。イカがいかった。忍者は何人じゃ。かさがあってもかさない。（埼玉県南埼玉郡・白岡のやっちゃん13才）……【影：もう負けた。】

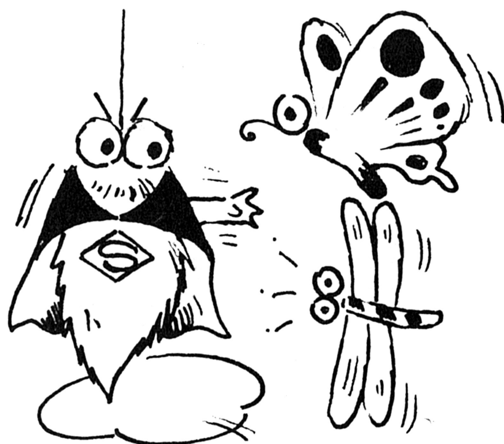
```
100 CONSOLE0,25,0,1:WIDTH40,25:DEFINT A-Z:DIMX(3),Y(3),ST$(2):TS=100
110 REM ----- T I T L E -----
120 COLOR7:PRINTCHR$(12);
130 FORI= 0TO 5:LINE(I,0)-(I,23),CHR$(238+IMOD2),1:NEXT
140 FORI=33TO38:LINE(I,0)-(I,23),CHR$(239-IMOD2),1:NEXT
150 LOCATE7, 0:PRINT"╭───╮╭╮ ╭╮╭───╮╭───╮╭──╮"
160 LOCATE7, 1:PRINT"│╭─╮│││ │││╭──╯│╭──╯│╭╮│"
170 LOCATE7, 2:PRINT"│╰─╯│││ │││╰──╮│╰──╮│╰╯│"
180 LOCATE7, 3:PRINT"│╭──╯││ ││╰──╮││╭──╯│╭╮╯"
190 LOCATE7, 4:PRINT"││   │╰─╯│╭──╯││╰──╮│││╰╮"
200 LOCATE7, 5:PRINT"╰╯   ╰───╯╰───╯╰───╯╰╯╰─╯"
210 LOCATE7, 8:PRINT"     ╭─╮           ... PUSER"
220 LOCATE7, 9:PRINT"     │8│                    "
230 LOCATE7,10:PRINT"     ╰┬╯           ... ALIEN"
240 LOCATE7,11:PRINT"╭─╮      ╭─╮               "
250 LOCATE7,12:PRINT"│4├      ┤6│      ... FLAGS"
260 LOCATE7,13:PRINT"╰─╯      ╰─╯               "
270 LOCATE7,14:PRINT"     ╭┴╮           ... WALLS"
280 LOCATE7,15:PRINT"     │2│                    "
290 LOCATE7,16:PRINT"     ╰─╯           ... BOMBS"
300 LOCATE7,19:PRINT"╭─────────╮                "
310 LOCATE7,20:PRINT"│ SPACE  │ ...             "
320 LOCATE7,21:PRINT"╰─────────╯                "
330 COLOR4:LOCATE11,12:PRINT"┬";        :LOCATE21, 8:PRINT"┬";
340 COLOR6:LOCATE21,10:PRINT"*";:COLOR5:LOCATE21,12:PRINT"P";
350 COLOR2:LOCATE21,14:PRINT"=";:COLOR3:LOCATE21,16:PRINT".";
360 LOCATE21,20:PRINT"P U S I N G";
370 COLOR2:LOCATE12,24:PRINT"HIT [RETURN] KEY";:LINE24,1
380 IFINKEY$<>CHR$(13)THEN380
390 REM ----- S T A R T -----
400 SC=0:RO=1:LE=3
410 REM ----- S T A G E -----
420 COLOR6:PRINTCHR$(12);:US=RO+4
430 LINE(0,1)-(38,23),"o",1,B:LINE(1,4)-(37,US),"=",2,BF
440 COLOR3:FORI=4TO34STEP5:LOCATEI,2:PRINT"・";:NEXT
450 COLOR5:FORI=7TO31STEP6:LOCATEI,3:PRINT"P";:NEXT
460 COLOR7:LOCATE4,0:PRINTUSING"SCORE:####0          T O P:####0";SC;TS;
470 LOCATE3,24:PRINTUSING"LEFT:                        ROUND:##";RO;
480 COLOR4:LOCATE8,24:PRINTLEFT$("┤┤",LE-1);:LOCATE1,23:PRINT" ";
490 REM ----- R E A D Y -----
500 X=19:Y=22:FORI=0TO3:X(I)=INT(RND(1)*37)+1:Y(I)=INT(RND(1)*(21-US))+US+1
510 NEXT:COLOR4:LOCATEX,Y:PRINT"┬";:COLOR6:FORI=0TO3:LOCATEX(I),Y(I):FL=0:A=0
520 PRINT"*";:NEXT:FORI=0TO70:BEEP1:FORJ=0TO70-I:NEXT:BEEP0:NEXT
530 REM ----- P U S E R -----
540 I0=INP(0):I1=INP(1):FX=0:FY=0
550 IFINKEY$=" "THEN670
560 IFI0=251ANDY<22THENFY= 1:GOTO 610
570 IFI0=239ANDX>1 THENFX=-1:GOTO 610
580 IFI0=191ANDX<37THENFX= 1:GOTO 610
590 IFI1=254ANDY>US+1THENFY=-1:GOTO 610
600 GOTO 630
610 COLOR6:LOCATEX,Y:PRINT" ";:X=X+FX:Y=Y+FY:S=PEEK(&HF302+X*2+Y*120)
620 COLOR4:LOCATEX,Y:PRINT"┬";:BEEP1:BEEP0:IFS=ASC("*")THEN770
630 REM ----- A L I E N -----
640 A=(A+2)MOD4:COLOR6:FORI=ATOA+1:LOCATEX(I),Y(I):PRINT" ";
650 X(I)=X(I)+SGN(X-X(I)):Y(I)=Y(I)+SGN(Y-Y(I))
660 LOCATEX(I),Y(I):PRINT"*";:IFX=X(I)ANDY=Y(I)THEN770ELSENEXT:GOTO 530
670 REM ---- P U S I N G ----
680 IFPEEK(&HF302+X*2+(Y-1)*120)<>ASC("*")THEN630ELSERN=0
690 IFX(RN)=XANDY(RN)=Y-1THENCOLOR6:GOTO 700ELSERN=RN+1:GOTO 690
700 LOCATEX,Y(RN):PRINT" ";:Y(RN)=Y(RN)-1:S=PEEK(&HF302+X*2+Y(RN)*120)
710 LOCATEX,Y(RN):PRINT"*";:IFS=ASC("=")THEN730ELSEIFS=ASC("o")THEN770
720 IFS=ASC("・")THEN800ELSEIFS=ASC("P")THEN750ELSE700
730 BEEP1:FORI=0TO50:NEXT:BEEP0:LOCATEX,Y(RN):PRINT" ";:SC=SC+1:GOSUB880
740 X(RN)=1:Y(RN)=23:LOCATE1,23:PRINT"*";:GOTO 530
750 SC=SC+RO*2:FORI=0TO70:BEEP1:BEEP0:NEXT:FL=FL+1:IFFL=3THEN890ELSE730
760 IFFL=3THEN890ELSE730
770 REM ----- D E A D -----
780 FORI=0TO60:COLORRND(1)*7+1:LOCATEX,Y:PRINTCHR$(RND(1)*214+33);:BEEP1
790 BEEP0:NEXT:LE=LE-1:IFLE>0THENFORI=0TO500:NEXT:GOTO 410
800 REM ----- GAME OVER -----
810 ST$(0)="╭──╮╭──╮╭┬┬╮╭──╮  ╭──╮╭╮╭╮╭──╮╭──╮"
820 ST$(1)="│ ╭╮│├──┤│││││├─   │  │││││├─  │├─╯"
830 ST$(2)="╰──╯╰╯╰╯╰╯╰╯╰──╯  ╰──╯╰──╯╰──╯╰╯╰╯"
840 BEEP1:FORI=0TO22:COLORIMOD7+1:FORJ=0TO2:LOCATE7,J+10:PRINTST$(J);
850 NEXTJ,I:BEEP0:LOCATE12,22:IFSC>TSTHENTS=SC
860 FORI=0TO3500:NEXT:GOTO 110
870 REM ----- S C O R E -----
880 COLOR7:LOCATE10,0:PRINTUSING"####0";SC;:RETURN
890 REM ----- C L E A R -----
900 COLOR7:LOCATE15,10:PRINTUSING"BONUS##00";RO;:FORI=0TO50:BEEP1
910 LINE(0,1)-(38,23),"o",RND(1)*7+1,B:BEEP0:NEXT:SC=SC+RO*10:GOSUB870
920 RO=RO+1:LOCATE34,24:PRINTUSING"##";RO;:FORI=0TO1500:NEXT:GOTO 410
```


★苦労して60面へ行き、助けたカイはブスだった。ドラゴンバスターの姫は美人。やりがいがあるでー！（群馬県高崎市・**キンタロッチョマン13才**）……【**編**：やっぱり、美人には弱いですよねー。**影**：どお、きれい？**一同**：寄るな！】

PC-8001mkII/SR用

緑のみの虫

小川真太郎



†すとおりい

あなたは，緑のおばさん…じゃなくて「緑のみの虫」君です。

みの虫君の使命は，虫の世界の平和を守ること…つまり虫同士の接触や，かたつむりのお花畑侵入を防ぐのです。もし，これらの規律が破られると，ミスになります。もちろん，自分が虫と接触したり，糸を切られてもミスです。

†ぷれいんぐ

キー操作は，2468で，みの虫の移動（最上部のみ横移動可能)。そしてスペース・キーには三つの使いかたがあります。

一つは蝶の右横でこれを押すことにより，蝶をもとの位置に戻すことができます（1ポイント)。二つめは，かたつむりの上でこれを押すと，かたつむりをつかまえることができます（1ポイント)。これによりかたつむりのお花畑侵入を防げます。三つめは，つかまえたかたつむりを捨てることができるのです。このとき，かたつむりが蝶に当たるとミスになりますが，トンボに当たるとスペシャル・ボーナスがもらえます（2ポイント)。

また，トンボは上から乗ることにより退治できます（2ポイント)。

このように虫たちの規律を守って，下の文字がすべて赤くなると(14ポイント)，面クリアでボーナス点が入り，みの虫が1匹増えます。

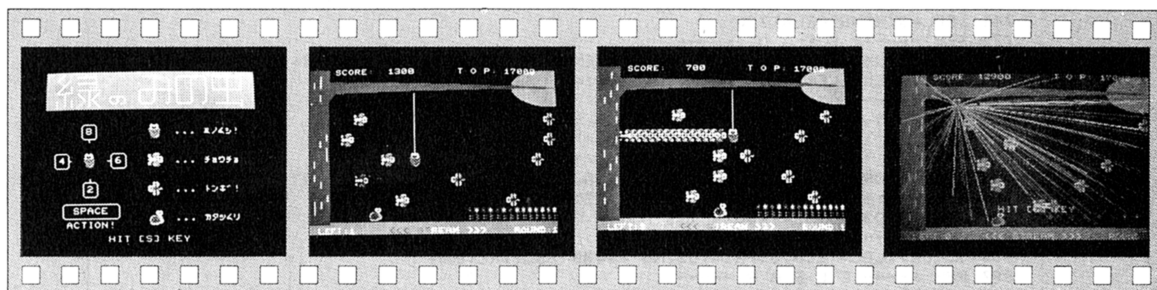
†えんでぃんぐ

高次ラウンドになってくると，お花畑が広くて，すぐにかたつむりが侵入できてしまうので，気をつけましょう。虫を退治したときの得点は，下のほうが高得点です。そうそう！ポイントはミスをしてもなくなりません。

CHECKER FLAG

編：キレイな画面ですね。

Dr.D：キャラクタが非常によいぞ。ただ，みの虫がやられたときが，いまいちじゃな。そこのところをもう少し凝ってみてもよかったぞ。しかし，なんといってもDATAを圧縮したのは大変よろしい。



《写真1》タイトル画面。かわいいキャラの紹介　《写真2》糸にぶらさがって平和を守るみの虫君　《写真3》蝶を追い戻したところ。がんばってー　《写真4》虫の国の平和を守れず，このとおり

★知っとるケシリーズ：ゲーム・センターへ行っとるケ？かべにポスターはっとるケ？毎月ベーマガ買っとるケ？（山梨県韮崎市・おっトット青年隊11才)…【影：歯みがきしてるか？勉強してるか？編：なんかの番組とまちがえてる。】

緑のみの虫のプログラム・リスト

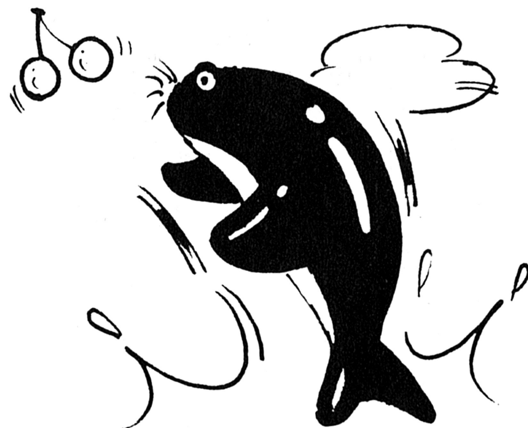
```
10 REM  ┘||||||||||||||||||||||||||████████
20 REM ┘||||||||   ﾐﾄﾞﾘ ﾉ ﾐﾉﾑｼ    ████████
30 REM |||||||||||||||||||||||||||||████████
40 REM |||||||| STREAM  ORIGINAL ████████
50 REM |||||||||||||||||||||||||||||████████
60 REM |||||     1984年 11月 24日     ██████
70 REM |||||||||||||||||||||||||||||████████
80 REM ┐|||||||||| By S.OGAWA ████████
90 REM  ┐||||||||||||||||||||||||||████████
100 CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 40,25:CMD SCREEN 2,0,7:CMD CLS 3:DEFINT A-Z ←画面モード等の設定
110 DEFUSR=&HE91A:DIM C%(33,3):B$=CHR$(29)+CHR$(31)
120 FOR I=0 TO 3:FOR J=0 TO 33:READ A$:C%(J,I)=VAL("&H"+A$):NEXTJ,I ←キャラクタ・データを2次配列に読み込ませる
130 FOR I=&HE900 TO &HE923:READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT:COLOR 7 ←マシン語(音だし)を読み込んでメモリに書き込む
140 REM \■\■\■\  T I T L E  \■\■\■\
150 CMD SCREEN 2,0,7:CMD CLS 3:CMD LINE(34,6)-(266,50),2,BF:WIDTH36:LOCATE 0,1
160 PRINT"    / ─┐      ┐ ┌┬┐┌┼┐", "    ∨ ─┤        | || | || | |"  ┐
170 PRINT"    /┘ ─┼─    ─┼┼|| |└┼┘", "    ┐ \|/ ┌┴┐ | | || | |  |  "  │
180 PRINT"    |||/|\  ∪┘  └┘ ┘└┘ ┘ ─┴┤",,,,,"       ┌─┐         "  │
190 PRINT"        |8|        ... ﾐﾉﾑｼ! ", "       ∪          ",,,   │
200 PRINT"    ⊂⊃    ⊂⊃                ", "   |4├    ┤6|     ... ﾁｮｳﾁｮ ",  ├タイトルの文字プリント
210 PRINT"    └┘    └┘                ",,,"       ┴          "  │
220 PRINT"        |2|        ... ﾄﾝﾎﾞ! ", "       ∪          "  │
230 PRINT"    ┌──────┐              ", "   | SPACE |        "  │
240 PRINT"    └──────┘     ... ｶﾀﾂﾑﾘ ", "    ACTION!          "  ┘
250 SC=0:CMD PUT(76,100),C%:FOR I=0 TO 3:CMD PUT(148,I*32+68),C%(0,I):NEXT ←グラフィック・キャラクタをプリント
260 COLOR 6:LOCATE 11,24:PRINT "HIT [S] KEY";:LINE 24,1:WAIT 4,8,255:LE=3:RO=1 ←[S]キーを押すとスタート
270 REM \■\■\■\  S T A G E  \■\■\■\
280 COLOR 7,32,0:CMD CLS 3:WIDTH 40:CMD LINE(0,185)-(319,199),2,BF:LOCATE 3,4  ┐
290 COLOR 2:PRINT "◤":CMD LINE(0,0)-(31,188),1,BF:CMD CIRCLE(294,24),46,2,,,.5 ├画面を消して,木などを書く
300 CMD PAINT(310,24),2,2:FOR I=16 TO 31:CMD LINE(310,24)-(32,I),1:NEXT:COLOR7 ┘
310 LOCATE 4,0:PRINT USING "SCORE:    00       T O P:####00";TP:LOCATE 1,24   ┐画面上の文字のプリント
320 PRINT USING "LEFT:#     <<< STREAM >>>    ROUND:#";LE;RO;:FORI=1TO14+RO*2 ┘
330 COLOR (IMOD2)*4+(I¥9)+1:LOCATE 39-I,21:PRINT "*";B$;:COLOR 4:PRINT "ﾄ";
340 NEXT:COLOR 7:FOR I=0 TO 15:LOCATE RND(1)*3,RND(1)*22:PRINT "|";:NEXT
350 SX=32:X=64:Y=0:W=0:KT=0:CMD PUT(32,168),C(0,3):GOSUB 830:CMD PUT(X,32),C ←初期設定およびキャラクタ・プリント
360 REM \■\■\■\  R E A D Y  \■\■\■\
370 FOR I=1 TO 5:FOR J=0 TO 1:X(J,I)=J*272+32:CMD PUT(X(J,I),I*24+32),C(0,J+1) ←蝶,トンボのキャラクタを書く
380 NEXT J,I:FOR I=0 TO 5:FOR J=1 TO 6:A=USR(J):NEXT J,I ←スタートのミュージック
390 REM \■\■\■\   Y  O  U   \■\■\■\
400 I0=INP(0):I1=INP(1):IF INP(9)=191 THEN ON KT+1 GOTO 570,640 ←押したキーを変数に入れる
410 RX=X+16*((I0=239)-(I0=191)):RY=((I1=254)-(I0=251)):IF Y>0 THEN RX=X ←押したキーに対応する移動量を変数に入れる
420 A=Y+RY:IF (RY=0 AND RX=X) OR RX<64 OR RX>224 OR A<0 OR A>5 THEN 500 ←みの虫の移動が認められなければ500行へ
430 S=Y*24+32:CMD LINE(X,S)-(X+15,S+15),0,BF:CMD PUT(RX,A*24+32),C%,PSET ←みの虫を消して他のところへプリント
440 U=USR(1):IF RY=1 THEN CMD LINE(X+7,S)-(X+7,S+24),3 ←糸の表示
450 IF RY=-1 THEN CMD LINE(X+7,S-8)-(X+7,S),0
460 X=RX:Y=A:IF X=X(0,Y) THEN 700 ELSE IF X<>X(1,Y) THEN 500 ←虫との接触の判定
470 REM \■\■\■\ A T T A C K \■\■\■\
480 FOR I=-19 TO 19 STEP 2:A=USR(ABS(I)):NEXT:X(1,Y)=304 ←トンボを退治したときの音
490 CMD PUT(304,Y*24+32),C%(0,2):SC=SC+RO*2*Y:W=2:GOSUB 830 ←新しいトンボを画面はしにプリント
500 REM \■\■\■\   INSECTS   \■\■\■\
510 A=RND(1)*2:B=RND(1)*5+1:C=-1:D=B*24+32:E=X(A,B):IF A=0 THEN C=1 ←どの虫を移動させるか決める
520 CMD PUT(E,D),C%(0,A+1):CMD PUT(E+C*16,D),C%(0,A+1):X(A,B)=E+C*16 ←虫(とんぼと蝶)の移動
530 IF X(A,B)=X(1-A,B) OR (X=X(A,B) AND Y>=B) THEN 700 ←虫同士や自分と虫の接触の判定
540 REM \■\■\■\  S N A I L  \■\■\■\
550 TI=(TI-1)MOD10:IF TI THEN 390 ELSE CMD PUT(SX,168),C%(0,3) ←カタツムリを動かすかどうかの判定
560 CMD PUT(SX+16,168),C%(0,3):SX=SX+16:IF SX=208-RO*16 THEN 700 ELSE 390 ←カタツムリ移動とお花畑に入ったかの判定
570 REM \■\■\■\   B A C K   \■\■\■\
580 IF Y=5 AND SX=X THEN 610 ELSE IF X<>X(0,Y)+16 THEN 500 ELSE B=Y*24+32
590 FOR J=0 TO 1:FOR I=X(0,Y)-8*(1-J) TO 32+8*J STEP -8:CMD PUT(I,B),C%(0,1) ←蝶を元のところへもどすアニメーション
600 A=USR(I¥16):NEXT I,J:X(0,Y)=32:SC=SC+RO*Y:W=1:GOSUB 830:GOTO 500 ←スコアUPとポイントUP
610 REM \■\■\■\  SNAIL GET  \■\■\■\
620 KT=1:FOR I=1 TO 15:A=USR(I):NEXT:CMD PUT(SX,168),C%(0,3)
630 SX=32:SC=SC+RO:W=1:GOSUB 830:CMD PUT(SX,168),C%(0,3):GOTO 500 ←新しいかたつむりのプリント
640 REM \■\■\■\ SNAIL THROW \■\■\■\
650 T=0:FOR I= Y+1 TO 6:C=I*24+32:CMD PUT (X,C),C%(0,3):A=USR(I*2) ←ループ・スタート,かたつむりプリント
660 IF X(0,I)=X THEN 700 ELSE IF X(1,I)<>X THEN 690 ←蝶に当たったか?
670 CMD PUT(X,C),C%(0,3),PSET:FOR J=0 TO 10:A=USR(IMOD2+1):NEXT   ┐トンボに当たったときの処理
680 T=T+2:SC=SC+RO*T^2:W=2:GOSUB 830:X(1,I)=304:CMD PUT(304,C),C%(0,2) ┘
690 CMD PUT(X,C),C%(0,3):NEXT:KT=0:GOTO 500 ←ループ終了か?
700 REM \■\■\■\   O  U  T   \■\■\■\
710 CMD SCREEN 3,0,7:X=X+8:Y=Y*24+40:LE=LE-1:FOR I=0 TO 80:BEEP 1 ←スクリーンを変化させる
720 CMD LINE(X,Y)-(RND(1)*320,RND(1)*184),RND(1)*3+1:BEEP 0:NEXT ←爆発( )のラインを書く
730 POKE -434,48+LE:IF LE THEN FOR I=0 TO 5000:NEXT:CMD SCREEN 2,0,7:GOTO 270 ←ゲーム・オーバーでないなら270行へ
740 REM \■\■\■\  GAME OVER  \■\■\■\
750 COLOR 6:FOR I=1 TO 9:C$=MID$("GAME OVER",I,1):FOR J=0 TO 23-I      ┐GAME OVERのひょうじ
760 LOCATE 38-J,13:A=USR(J+1):PRINT " ";:LOCATE 37-J,13:PRINT C$;:NEXT J,I ┘
770 COLOR 7:LOCATE 14,20:PRINT "HIT [S] KEY";:IF TP<SC THEN TP=SC
780 LINE 20,1:WAIT 4,8,255:PO=0:GOTO 140 ←[S]キーを押したなら140行へ
790 REM \■\■\■\  C L E A R  \■\■\■\
800 FOR I=1 TO 24:A=USR(25-I):CMD SCREEN 1,0,IMOD7+1:NEXT:CMD SCREEN 2,0,7:W=0 ←画面フラッシュ
810 B=RO*100:RO=RO+1:FOR I=0 TO 50:COLOR IMOD7+1:A=USR(IMOD2+1):LOCATE 14,13
820 PRINT USING "BONUS:###00";B;:NEXT:SC=SC+B:PO=0:GOSUB 830:LE=LE+1:GOTO 730
830 REM \■\■\■\  S C O R E  \■\■\■\
840 COLOR 7:LOCATE 10,0:PRINT USING "####";SC;:PO=PO+W:COLOR 2:LOCATE 12,24
850 PRINT LEFT$("<<< STREAM >>> ",PO);:COLOR 7:IF PO<14 THEN RETURN ELSE 790
860 REM \■\■\■\  D A T A S  \■\■\■\
870 DATA 0020,0010,F000,003C,FD03,00FF,FD03,00FF,C103,000F,C107,400F,F515,507D ┐
880 DATA 5505,4054,1515,6045,5105,8051,5405,8055,5511,2055,5501,8051,5504,8016 │
890 DATA 5501,005A,1500,80A8,4200,0020,0020,0010,0500,0077,1615,C0A5,167D,40A5 │
900 DATA 157D,0095,4995,FC55,4A29,FF67,EE2E,0FD3,BBBB,AABA,EE2E,0FD3,4515,FF57 │
910 DATA 4555,FC55,157D,0095,267D,40A5,2615,40A5,0A00,0059,0000,0000,0020,0010 ├みの虫,蝶,とんぼ,かたつむり
920 DATA 0E00,0038,3A00,002A,2A00,003A,3A00,003A,3A3F,002A,CAFF,0028,C8F0,5844 │のキャラクタ・データ
930 DATA 5155,AA11,C8F0,A84A,CAFF,0028,2A3F,002E,3A00,002E,2A00,002A,3A00,002E │
940 DATA 0E00,0028,0000,0000,0020,0010,0000,F03C,0000,FCFE,0000,3CF2,0000,3CF2 │
950 DATA 0000,F03E,3500,800A,5503,A056,400D,A815,150D,A845,5014,6A51,5134,6A11 │
960 DATA 1415,6B51,4105,AA45,552D,AC1A,AA0A,80BA,EA02,00A8                     ┘
970 DATA 3E,20,D3,40,CD,13,E9,3E,00,D3,40,CD,13,E9,25,C2,00,E9 ┐音だしのマシン語データ
980 DATA C9,E5,2D,C2,14,E9,E1,C9,E5,5E,23,66,6B,CD,00,E9,E1,C9 ┘
```

★僕は、大きくなったら電波新聞社につとめて、影さんといっしょに働きたいなあー。(大阪府堺市・保ブタでーす13才)…【影：それは大変すばらしい希望だぞ。編：でも、影さんがクビになるほうが早そうな気もするけど…。】

PC-8801/mkII/SR（ROM-BASIC）用

ザ　　　ボール
THE BALL

田中　義規



♧プロローグ

オット星からやってきたオットセイは，地球にきて生まれて初めて，〝サクランボ〟というものを食べました。その味を忘れられなくなったオットセイは，ある農場に忍び込みましたが……。

♧HOW TO PLAY

なんのことはない，ただ単に，オットセイを動かしサクランボを食べればよいのです。しかし，〝BALL〟がじゃまをします。しかも，面が進むとレールは短く，速くなります。[8][2][4][6]で上下左右，ジャンプはスペース・キーです。

CHECKER FLAG

Dr.D：おっ，しっかり変数表とフローチャートをつけてくれとるぞ。プログラムの解読もしやすくなる。これは，いいことだぞ。

編：このオットセイ，かわいいですね。

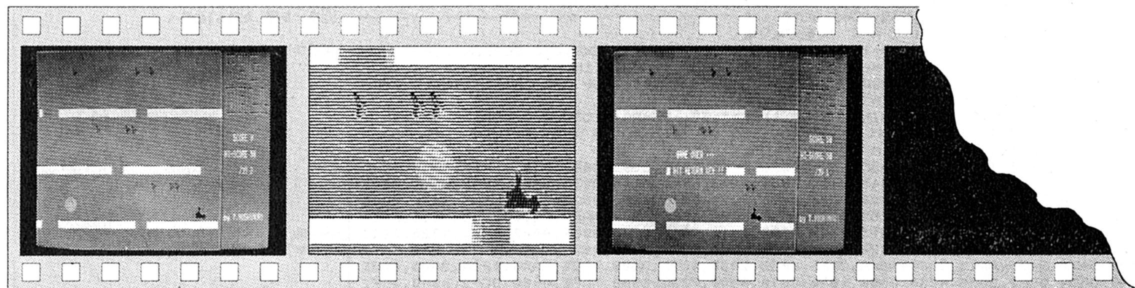
影：でも，これアザラシかと思っちゃった。まあ，同じようなもんか。

♧アテンション・プリーズ

判断が少しあまいので，〝BALL〟に当たっても死なないときがあります。また，フルーツは，口で食べてください(アタリマエカ!?)。

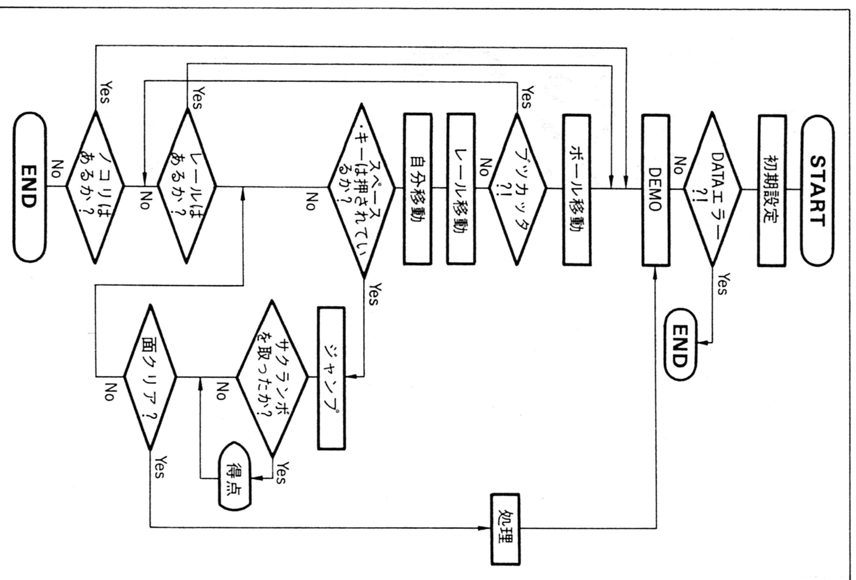
《第1表》変数表

変数	内容
XX, YY	自分の座標
XE, YE	サクランボの座標
X, Y	ボールの座標
ST	レールの長さ
N	ノコリ数
M	面　　数
CO	取った数
C	ボールの状態
A, A2	INP用
G	引　　数
S, HS	スコア，ハイ・スコア
I, J	ループ用
F, K, U, A＄	雑　　用



《写真1》オットセイを操作してサクランボを…　《写真2》動きまわるボールには十分注意を…　《写真3》ゲーム・オーバー。むずかしい～

★天気予報のお時間です。五反田では…売れゆき絶好調。ベーマガわかりやすくて，おもしろい。読者，たくさん買いに行く。前橋では…。（群馬県佐波郡・松島　健14才）……【編：これ，NHKの天気予報のまねなんだって。】



《第1図》フローチャート

THE BALLのプログラム・リスト

```
10 '
20 '     ***** T H E  B A L L *****
30 '
40 CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 80,25:SCREEN 0,0
50 CLEAR ,&H9FFF:DEFINT A-Z:DEF USR1=&HA000:DEF USR2=&HA006:DEF USR3=&HA00C
60 DEF USR4=&HA043:RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
70 CLS 3:COLOR 4:LOCATE 20,14:PRINT "♥ WAIT A MINUTS ♥":GOSUB *READY
80 N=3:M=1:ST=30:S=0:CO=0
90 LINE(0,0)-(500,199),5,B:LINE(505,0)-(639,199),1,B
100 COLOR 4
110 LOCATE 64,0:PRINT "┌─┐┌┐┌┐┌──┐":LOCATE 64,4:PRINT "┌──┐┌──┐┌┐ ┌┐ "
120 LOCATE 64,1:PRINT "└┐┌┘│└┘││┌─┘":LOCATE 64,5:PRINT "│ o││┌┐││ ││ "
130 LOCATE 64,2:PRINT " ││ │┌┐││└─┐":LOCATE 64,6:PRINT "│ o││├┤││└─┐│└─┐"
140 LOCATE 64,3:PRINT " └┘ └┘└┘└──┘":LOCATE 64,7:PRINT "└──┘└┘└┘└──┘└──┘"
150 COLOR 6:LOCATE 67,10:PRINT "SCORE";S:LOCATE 64,12:PRINT "HI-SCORE";HS
160 LOCATE 69,14:PRINT "ﾉｺﾘ";N:LOCATE 64,20:PRINT "by T.YOSHINORI"
170 '=========       DEMO      =========
180 A$=" GAME START !!         "
190 FOR I=0 TO 20:G=&HC000+20+I+13*640:Z=USR2(G):FOR J=0 TO 50:NEXT:Z=USR2(G)
200 LOCATE 20+I,14:PRINT MID$(A$,I+1,1):BEEP 1:BEEP 0:NEXT:FOR I=0 TO 500:NEXT
210 COLOR 6:FOR J=0 TO 62:LOCATE J,21:PRINT "■":LOCATE J,14:PRINT "■":LOCATE J,7
:PRINT "■":NEXT J
220 FOR I=0 TO 60 STEP ST:LOCATE I,21:PRINT "    ":LOCATE I,14:PRINT "    ":LOCA
TE I,7:PRINT "    ":NEXT I
230 FOR I=1 TO M+2:XE=RND*40+10:YE=2:GOSUB 570:XE=RND*40+10:YE=9:GOSUB 570:XE=RN
D*40+10:YE=16:GOSUB 570:NEXT
240 C=1:XX=50:YY=19:X=2:Y=RND(1)*10+4:GOSUB 530:GOSUB 550
250 '========= ｲﾄﾞｳ(ﾎﾞｰﾙ) =========
260 GOSUB 530:X=X*(1+(X=58))+2:IF Y<3 OR Y>18 THEN C=C*-1
270 Y=Y+C*2:GOSUB 530
280 IF (Y=YY OR Y=YY+1) AND (X=XX OR X+1=XX OR X+2=XX) THEN 450
290 '========= ｲﾄﾞｳ(ﾚｰﾙ)  =========
300 FOR J=1 TO M:Z=USR4(0):NEXT
310 '========= ｲﾄﾞｳ(ｼﾞﾌﾞﾝ)=========
320 GOSUB 550:A=INP(0):A2=INP(1):XX=XX-(A=239)*2*(XX>10)+(A=191)*2*(XX<55)
330 XX=XX-(YY=12)*(XX>10)+(YY<>12)*(XX<55)
340 YY=YY+(A=251)*(YY<18)*7-(A2=254)*(YY>6)*7:GOSUB 550
350 IF INP(9)=191 THEN 360 ELSE 380
360 GOSUB 550:XX=XX-4:YY=YY-3:GOSUB 550:BEEP 1:BEEP 0
370 GOSUB 390:GOSUB 550:XX=XX-4:YY=YY+3:GOSUB 550
380 IF PEEK(&HF3C8+XX+(YY+2)*120)<>&H87 AND PEEK(&HF3C8+XX+2+(YY+2)*120)<>&H87 T
HEN 450 ELSE 250
390 '=========      ﾊﾝﾀﾞﾝ      =========
400 IF POINT(XX*8+3,YY*8+1)=4 THEN 410 ELSE 430
410 BEEP 1:BEEP 0:XE=XX:YE=YY:GOSUB 570:S=S+50:CO=CO+1:LOCATE 72,10:PRINT S
420 IF CO=(M+2)*3 THEN 510
430 RETURN
440 '========= GAME OVER  =========
450 FOR I=0 TO 25:GOSUB 550:FOR J=0 TO I:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:GOSUB 550:NEXT
460 IF N=1 THEN 480
470 N=N-1:LOCATE 72,14:PRINT N:GOSUB 530:GOSUB 550:GOTO 240
480 LOCATE 22,12:PRINT "GAME OVER ...":LOCATE 20,14:PRINT " HIT RETURN KEY !! "
490 IF HS<S THEN HS=S:LOCATE 72,12:PRINT HS
500 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 500 ELSE CLS 3:GOTO 80
510 '=========     ﾒﾝｸﾘｱ     =========
520 CLS 3:M=M+1:ST=ST-5:CO=0:GOTO 90
530 'PUT 1
540 G=&HC000+X+Y*640:Z=USR1(G):RETURN
550 'PUT 2
560 G=&HC000+XX+YY*640:Z=USR2(G):RETURN
570 'PUT 3
580 G=&HC000+XE+YE*640:Z=USR3(G):RETURN
590 *READY
600 F=4:G=&HA000:GOSUB 630:F=7:G=&HA500:GOSUB 630
610 F=7:G=&HA600:GOSUB 630:F=7:G=&HA700:GOSUB 630
620 RETURN
630 FOR I=1 TO F:READ A$:K=0
640 FOR J=1 TO LEN(A$) STEP 2:V=VAL("&H"+MID$(A$,J,2)):K=K+V:POKE G,V:G=G+1
650 NEXT:READ A$:IF K=VAL("&H"+A$) THEN NEXT ELSE BEEP :PRINT "DATA ERROR":END
660 RETURN
670 '========= D A T A =========
```

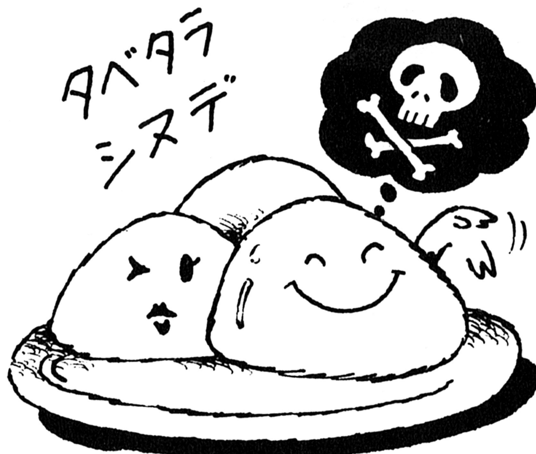
```
680 DATA 1100A5C312A01100A6C312A01100A7C312A07E23666FEB4E2346EBF3E50604D3,D3C
690 DATA 5C131AAE77D35D131AAE77D35E131AAE772310EBD35FE1D511500019D10DC21C,CEF
700 DATA A0FBC9063D21DDFD11DCFD4E1A772B1B05C24CA07100063D2158FA1159FA4E1A,D57
710 DATA 77231305C25FA07100063D214EF7114DF74E1A772B1B05C272A071C9,A1A
720 DATA 10040000003F003FFC00FC000000010001FF00FFFF00FF800080070007FF01FF,995
730 DATA FFE0FFE000E01F001FFF00FFFFF8FFF800F83F003FFF00FFFF7CFFFC00FC7F00,132D
740 DATA 7FFF00FFFF3EFFFF00FEFF00FFFF00FFFF0FFFFF80FFFF00FFFF00FFFF00FFFF,1636
750 DATA 00FFFF00FFFF00FFFF00FFFF00FF7F007FFF00FFFF00FFFE00FE3F003FFF00FF,1269
760 DATA FF00FFFC00FC1F001FFF00FFFF00FFF800F8070007FF00FFFF00FFE000E00100,FEB
770 DATA 01FF00FFFF00FF80008000000003F003FFC00FC0000000000000000000000000,773
780 DATA 0000,0
790 DATA 10040000007C7C000000000000000000000FE921000000000000000000000FF8908,43C
800 DATA 000000000000000007F41000000000000000000007F4100000000000000000000,180
810 DATA 007E4200000000000000000000FE8200000000000000070400FF010000000000,34B
820 DATA 0000FEC100FF0000C74700E0E0007B4400FF0000FF1E00F808000F0000FF0000,A75
830 DATA FF0000FC0400FFC000BF4000FF0000FF0100FE8100FF0000FF00007789007878,C29
840 DATA 007F7F00FEFF00F40C000000000000000070400F010000000000000001F1F0080,5C4
850 DATA 8000,80
860 DATA 1004000000000000000000000000001C000000000000000000000000B000000,3B
870 DATA 000000000000000040000800000000000000000002003C000000000000000003,C5
880 DATA 0004DE04000000000000000070044EE4400000000000000070040EC400000000,3D6
890 DATA 00000003000C00000000000000000000000000000000000000000000000000000,C3
900 DATA 00000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000,0
910 DATA 00000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000,0
920 DATA 0000,0
```

★よくいるんだよな。ドルアーガの搭で1面も消せないやつが59面であっさりと…。(山口県熊毛郡・ペルシャmkII12才)
……【影：ナニ59面の宝はアサリが出るのか？編：ちがいますよ。まぐれってことでしょ。影：なんだ，マグロか。】

PC-9801/E/F(ROM-BASIC)用

毒まんじゅう

歩くCPU-8086



あなたはおやつを買いに，近くの店へいきました。すると，ベーマガ製菓のまんじゅうが大安売りで売ってたので，買うことに決めました。しかし，うわさによると，なぜかそのまんじゅうの売れ残りの一つには毒が入っているそうです。

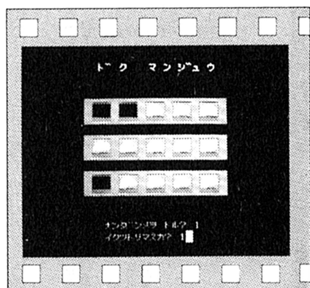
さあ最後の一つを買わされないように，考えて買ってください。

▶ルール

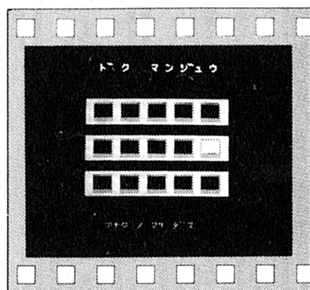
まんじゅうは3段の棚に，それぞれ上から3個，5個，4個と計12個が残っています。

このゲームは1人用と2人用があり，前者の場合，相手はコンピュータとなり，交互にまんじゅうを取りあいます。ただし，任意の段から複数のまんじゅうは取れますが，複数の段から複数のまんじゅうは取れません。

後者の場合は，もちろん他の人が相手となり，同様に行います。そして，最後の一つを取らなければならなくなると負けです。



《写真1》一度に複数の棚からは取れません



《写真2》なん度やっても負けちゃうの！

毒まんじゅうのプログラム・リスト

```
10 SCREEN 0,0:CONSOLE 0,25,0,1:ROLL 199:ROLL 1:CLS
20 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))+7*VAL(MID$(TIME$,4,2))
30 WIDTH 40,20:DEFINT A-Z:DIM DD(85):FOR I=0 TO 84:READ D:DD(I)=D:NEXT
40 E(0)=3:E(1)=5:E(2)=4:INPUT "1 or 2 men";L:IF L<1 OR L>2 THEN 40
50 CLS:CONSOLE 15,10:FOR I=1 TO 3:LINE (148,I*30+20)-(456,I*30+40),1,BF:NEXT I
60 COLOR 7:LOCATE 11,2:PRINT "ﾄﾞｸ  ﾏﾝｼﾞｭｳ"
70 FOR Y=0 TO 2:FOR X=0 TO 4:GOSUB *BX:NEXT X,Y
80 Y=0:FOR X=2 TO 4:GOSUB *PU:NEXT:Y=1:FOR X=0 TO 4:GOSUB *PU:NEXT
90 Y=2:FOR X=1 TO 4:GOSUB *PU:NEXT:COLOR 4:IF L=2 THEN 260
100 LOCATE 9,15:INPUT "ｾﾝﾃ :A / ｺﾞﾃ :B ";A$:IF A$<>"A" AND A$<>"B" THEN 100
110 GOSUB *K:IF A$="A" THEN 260 ELSE TI=2000:GOSUB *T:S=2:Y=0:GOTO 250
120 TI=7000:GOSUB *T:GOSUB *SORT:IF E(0)+E(1)+E(2)=1 THEN EN=0:GOTO 410
130 IF P(0)=2 AND P(1)=4 AND P(2)=5 THEN Y=Q(0):S=1     :GOTO 250
140 IF P(0)=1 AND P(1)=1 AND P(2)>1 THEN Y=Q(2):S=P(2)-1:GOTO 250
150 IF P(0)=0 AND P(1)=1 AND P(2)>0 THEN Y=Q(2):S=P(2)  :GOTO 250
160 IF P(0)=0 AND P(1)=0 AND P(2)>1 THEN Y=Q(2):S=P(2)-1:GOTO 250
170 IF P(0)=2 AND P(1)=3 AND P(2)>2 THEN Y=Q(2):S=P(2)-1:GOTO 250
180 IF P(0)=1 AND P(1)=2 AND P(2)>3 THEN Y=Q(2):S=P(2)-3:GOTO 250
190 IF P(0)=1 AND P(1)=3 AND P(2)>2 THEN Y=Q(2):S=P(2)-2:GOTO 250
200 IF P(0)>0 AND P(0)<P(1) AND P(1)=P(2) THEN Y=Q(0):S=P(0):GOTO 250
210 IF P(0)=P(1) AND P(1)<P(2)       THEN Y=Q(2):S=P(2)      :GOTO 250
220 IF P(0)=0 AND P(1)<P(2)          THEN Y=Q(2):S=P(2)-P(1) :GOTO 250
230 IF P(0)=1 AND RND*5>4            THEN Y=Q(0):S=1         :GOTO 250
240 NA=INT (RND*2+1):S=(P(NA)-1)*RND+1:Y=Q(NA):IF S>3 AND RND*5>3 THEN S=3
250 GOSUB *SS
260 GOSUB *K:IF E(0)+E(1)+E(2)=1 THEN EN=1:GOTO 410
270 LOCATE 12,15:INPUT "ﾅﾝﾀﾞﾝﾒｦ ﾄﾙ";Y:IF Y<1 OR Y>3 THEN 270
280 LOCATE 12,16:INPUT "ｲｸﾂﾄﾘﾏｽｶ";S:IF S<1 OR S>E(Y-1) THEN GOSUB *K:GOTO 280
290 Y=Y-1:GOSUB *SS:GOSUB *K:IF L=1 THEN 120 ELSE 260
300 *PU PUT (X*58+166,Y*30+54),DD,PSET:RETURN
310 *K:LOCATE ,25:PRINT :PRINT :PRINT :RETURN
320 *BX:LINE (X*58+164,Y*30+53)-(X*58+206,Y*30+68),2,BF
330 LINE (X*58+166,Y*30+54)-(X*58+204,Y*30+64),0,BF:RETURN
340 *SS:TI=350:FOR X=5-E(Y) TO (4+S-E(Y)):GOSUB *BX:BEEP 1:GOSUB *T:BEEP 0:NEXT:
E(Y)=E(Y)-S:RETURN
350 *SORT:FOR I=0 TO 2:P(I)=E(I):Q(I)=I:NEXT
360 IF P(0)>P(1) THEN SWAP P(0),P(1):SWAP Q(0),Q(1)
370 IF P(1)>P(2) THEN SWAP P(1),P(2):SWAP Q(1),Q(2)
380 IF P(0)>P(1) THEN SWAP P(0),P(1):SWAP Q(0),Q(1)
390 RETURN
400 *T:FOR TM=1 TO TI:NEXT:RETURN
410 COLOR 2:LOCATE 12,15:IF EN=1 THEN PRINT "ｱﾅﾀ"; ELSE PRINT "ﾜﾀｼ";
420 PRINT " ﾉ ﾏｹ ﾃﾞｽ":TI=50:FOR J=1 TO 75:COLOR=(7,3):BEEP 1
430 GOSUB *T:BEEP 0:COLOR=(7,7):GOSUB *T:NEXT
440 CONSOLE 0,25:COLOR 7:CLS 3:GOTO 40
450 DATA 39,11,-1,-1,255,-255,128,256,-32513,-256,-1,-1,32512,-257,0,-129,254,-1
,-1,1023,-1,-32513,-253,-1,-128,-1,-1,-249,-1,2016,-1,-7937,-1,-1,8191,-1
460 DATA -1793,-225,-1,-8,-1,-1,-193,-1,16380,-1,-769,-1,-1,16383,-1,-769,-193,-
1,-4,-1,-4097,-129,-1,32748,-1,-4865,-19,28123,27991,-9217,20589,-147,28123
470 DATA -1456,-21846,-20566,-21990,-21846,6816,-21846,-24406,-21762,8738,127
480 DATA 8874,34,-22016,8738,0
```


★おかしな会話シリーズ②：つぐ美：人間は1mの高さから落ちても死ぬんですって。影：つまり一命取るてか。一同：アホ！(千葉県銚子市・鈴木顕哉11才)……【影：おみごと！影名誉勲章をあげたいけどないのでメンゴ！】

ぴゅう太(G-BASIC)用

カメラと私

折笠　信之

カメラで飛んでいるＵＦＯを写す，単純なゲームです。

●遊びかた

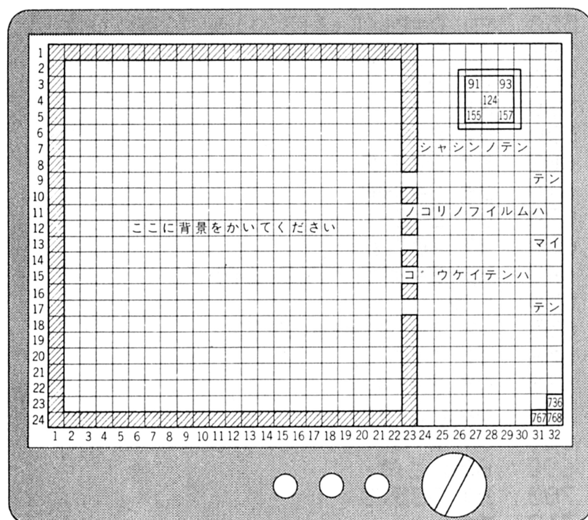
コントローラでファインダーを上下左右に動かし，ＵＦＯがファインダーの中に入ったらシュート・キーでシャッターを押してください。写した写真は，画面右上のワクの中に表示されます。

ＵＦＯが写真のまん中に写っていれば10点，どこかに写っていれば５点，写っていないときは０点です。

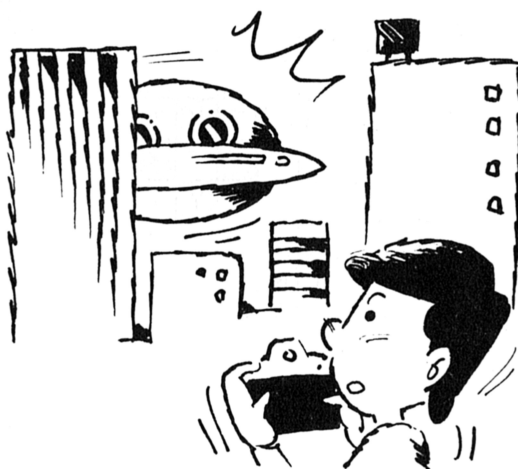
10枚撮ると，合計点が表示されて，ゲーム終了です。再ゲームは，ジッコウをタイプ・インしてください。

あっ，言い忘れましたが，写真を撮らずに40秒たつとフィルムが１枚ずつだめになってしまいます。

プログラムを実行すると，まず画面にでているＵＦＯを消します。10秒くらいたってから，ゲームが始まります。１枚撮るごとにＲＴキーを押してください。



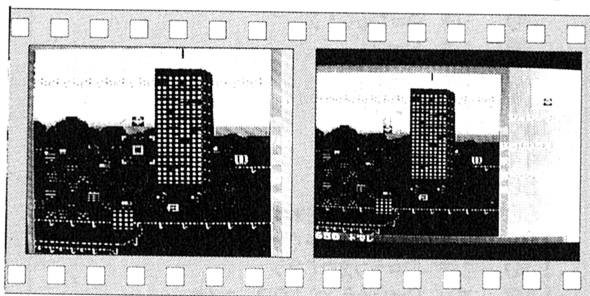
《第１図》グラフィック作画例



●GRAPHIC

背景のワクの▨の部分に**例１**を描き，セル767に例２を描いてください。セル736，768には背景の一部が写しだされるので，**例２**もいっしょにアニメ３でかくしておいてください。

参考　ベーマガ84年３月号「あなたはカメラマン」

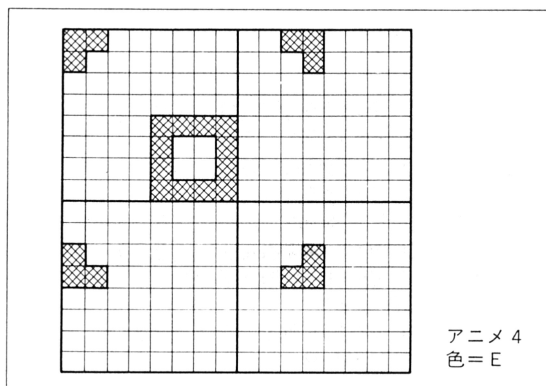


《写真１》高層ビル街の夜景をバックに描きました

《写真２》撮れたかな？右上に表示されます

◇

◇



《第２図》アニメの描きかた

★Ｍ５ユーザーはカーテンをしめ電気を消し，そっとＭ５にＣＡＬＬ &163Ｂを入力し無限ループにしてＲＵＮさせよう。愛とメルヘンの世界が！(三重県伊勢市・57中のドラゴン)……【編：Ｍ５と想像力が必要なワンテクだネ。】

例 1

Y	T	Y	T	Y	T	Y	T
T	Y	T	Y	T	Y	T	Y
Y	T	Y	T	Y	T	Y	T
T	Y	T	Y	T	Y	T	Y
Y	T	Y	T	Y	T	Y	T
T	Y	T	Y	T	Y	T	Y
Y	T	Y	T	Y	T	Y	T
T	Y	T	Y	T	Y	T	Y

例 2

1	1	1	6	6	1	1	1
1	1	0	0	0	0	1	1
1	W	1	W	1	W	W	1
0	0	0	0	0	0	0	0
1	Q	Q	Q	Q	Q	Q	1
1	1	W	W	W	W	1	1
1	1	1	W	W	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1



《第3図》セルの描きかた

カメラと私のプログラム・リスト

```
  1  ｼｷ D=ｾﾙ(767)
  2  ﾏﾜﾚ 5 M=33ｶﾗ736ｶﾝｶｸ1
  3  ﾓｼ D<>ｾﾙ(M)ﾅﾗﾊﾞ5 ﾆｲｹ
  4  ｼｷ ｾﾙ(M)=ｾﾙ(768)
  5  ﾄｼﾞﾙ
  8  ｼｷ E=10
  9  ｼｷ L=90
 20  ｼｷ A=ｾﾙ(1)
 30  ｼｷ Y=81
 40  ｼｷ X=Y
 41  ｶｹ 535,""
 42  ｶｹ 407,E
 44  ｶｹ 279,P
 50  ﾀｲﾏ 1 ｵﾝ
 60  ｼｷ B=54+32*ﾗﾝｽｳ(21)
120  ｼｷ ｱﾆﾒ4=ｲﾁ(Y,X)
130  ｼｷ C=ﾗﾝｽｳ(2)
140  ﾓｼ C=0ﾅﾗﾊﾞ180 ﾆｲｹ
150  ﾓｼ C=2ﾅﾗﾊﾞ200 ﾆｲｹ
160  ｼｷ B=B-1
170  210 ﾆｲｹ
180  ｼｷ B=B-33
190  210 ﾆｲｹ
200  ｼｷ B=B+31
210  ｼｷ ｾﾙ(768)=ｾﾙ(B)
215  ﾓｼ A=ｾﾙ(B)ﾅﾗﾊﾞ60 ﾆｲｹ
220  ｼｷ ｾﾙ(B)=ｾﾙ(767)
225  ｵﾄ ｲﾁｵﾝ
230  ｷｲ 1 J,K
240  ﾓｼ J=1ﾅﾗﾊﾞ310 ﾆｲｹ
250  ﾓｼ J=3ﾅﾗﾊﾞ350 ﾆｲｹ
260  ﾓｼ J=5ﾅﾗﾊﾞ380 ﾆｲｹ
270  ﾓｼ J=7ﾅﾗﾊﾞ410 ﾆｲｹ
280  ﾓｼ K>0ﾅﾗﾊﾞ440 ﾆｲｹ
290  ﾓｼ ﾀｲﾏ1=4000ﾅﾗﾊﾞ580 ﾆｲｹ
295  ｼｷ ｾﾙ(B)=ｾﾙ(768)
300  120 ﾆｲｹ
310  ﾓｼ Y<17ﾅﾗﾊﾞ290 ﾆｲｹ
320  ｼｷ Y=Y-8
330  ｼｷ ｱﾆﾒ4=ｲﾁ(Y,X)
340  290 ﾆｲｹ
350  ﾓｼ X>145ﾅﾗﾊﾞ290 ﾆｲｹ
360  ｼｷ X=X+8
370  330 ﾆｲｹ
380  ﾓｼ Y>153ﾅﾗﾊﾞ290 ﾆｲｹ
390  ｼｷ Y=Y+8
400  330 ﾆｲｹ
410  ﾓｼ X<17ﾅﾗﾊﾞ290 ﾆｲｹ
420  ｼｷ X=X-8
430  330 ﾆｲｹ
440  ｼｷ G=X/8
450  ｼｷ H=Y/8*32+G
460  ﾏﾜﾚ 500 I=1ｶﾗ3ｶﾝｶｸ1
465  ｵﾄ ｻﾝｵﾝ
470  ｼｷ ｾﾙ(L+I)=ｾﾙ(H+I)
480  ｼｷ ｾﾙ(L+I+32)=ｾﾙ(H+I+32)
490  ｼｷ ｾﾙ(L+I+64)=ｾﾙ(H+I+64)
500  ﾄｼﾞﾙ
510  ｼｷ D=ｾﾙ(767)
520  ﾓｼ D=ｾﾙ(124)ﾅﾗﾊﾞ660 ﾆｲｹ
530  ﾏﾜﾚ 570 I=1ｶﾗ3ｶﾝｶｸ1
540  ﾓｼ D=ｾﾙ(L+I)ﾅﾗﾊﾞ680 ﾆｲｹ
550  ﾓｼ D=ｾﾙ(L+I+32)ﾅﾗﾊﾞ680 ﾆｲｹ
560  ﾓｼ D=ｾﾙ(L+I+64)ﾅﾗﾊﾞ680 ﾆｲｹ
570  ﾄｼﾞﾙ
580  ｵﾄ ﾆｵﾝ
590  ｼｷ P=0
600  ｶｹ 279,P
610  ｼｷ S=S+P
620  ｼｷ E=E-1
630  ｶｹ 407,E
640  ﾓｼ E=0ﾅﾗﾊﾞ700 ﾆｲｹ
650  ﾄﾏﾚ
655  ｼｷ ｾﾙ(B)=ｾﾙ(768)
656  41 ﾆｲｹ
660  ｼｷ P=10
670  600 ﾆｲｹ
680  ｼｷ P=5
690  600 ﾆｲｹ
700  ｶｹ 535,S
710  ｵﾜﾘ
```

★Ｘ君はＰＢ－200とＪＲ－100を交換しＪＲ－100とＪＲ－200を交換しＪＲ－200とＰＣ－6001を交換し…最後にはMr. ＰＣを持つ予定です。(福岡県浮羽郡・**いいなおすけべ**)……【**影**：う一ん，こうかんたんにいくのかな？】

RX-78用

物体Oゲーム

きむらく～ん



★ストーリー

ここ平和な町「ピンフ」に，物体O（オー）がまぎれこんできた。市民から選ばれた君（π）は，かべ（■）を動かして，物体Oを町のまん中の〝＋〟にさそい込んでくれ。

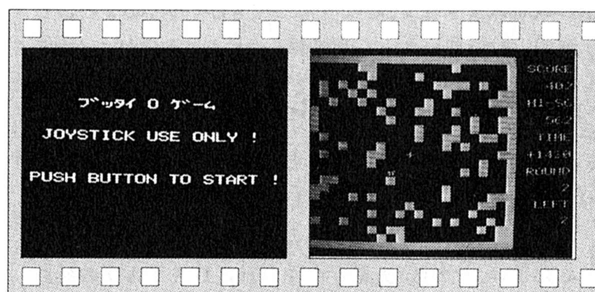
★ゲームのしかた

ジョイスティックでπは，上下左右に動き，かべを一つ押せます。ボタンを押して，スティックを操作すると，その方向のかべを消すことができますが，点数が10点減ります。

残り時間がなくなったり，物体Oにぶつかったりすると，１人死にます。３人死んだり，点がマイナスになると，GAME　OVERです。

★おわりに

かべが見えなくなったり，〝＋〟が消えたりしますが，問題ありません。がんばってください。



《写真１》タイトル。ジョイ・スティック専用　《写真２》まん中の＋にOをさそい込め！

物体Oゲームのプログラム・リスト

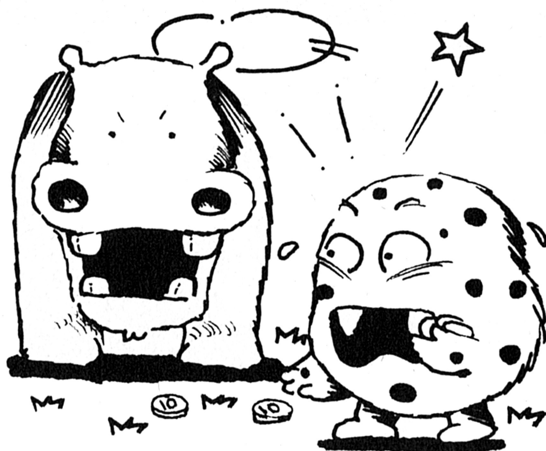
```
10 PRINT"@";:CURSOR 8,5:PRINT"ブッタイ O ゲーム":CURSOR 5,8:PRINT"JOYSTICK USE ONLY !"
20 DIM C(22,22):HI=100
30 COLOR 7,0:CURSOR 4,12:PRINT"PUSH BUTTON TO START !"
40 JOYS1 I:IF I=10 GOTO 40
50 SC=100:RO=1:LE=3
60 CLS:CURSOR 24,1:PRINT"SCORE";:CURSOR 24,3:PRINT USING"#####";SC;
70 CURSOR 24,5:PRINT"HI-SC";:CURSOR 24,7:PRINT USING"#####";HI;
80 CURSOR 25,9:PRINT"TIME";
90 CURSOR 24,13:PRINT"ROUND";:CURSOR 26,15:PRINT USING"###";RO;
100 CURSOR 25,17:PRINT"LEFT";:CURSOR 26,19:PRINT USING"###";LE;
110 FOR I=0 TO 22:FOR J=0 TO 22:C(I,J)=0:NEXT:NEXT
120 FOR I=0 TO 22:CURSOR I,0:PRINT CHR$(30);:C(I,0)=-1
130 CURSOR I,22:PRINT CHR$(30);:C(I,22)=-1:NEXT
140 FOR I=1 TO 21:CURSOR 0,I:PRINT CHR$(30);:C(0,I)=-1
150 CURSOR 22,I:PRINT CHR$(30);:C(22,I)=-1:NEXT
160 FOR I=1 TO 100:J=INT(RND(1)*21)+1:K=INT(RND(1)*21)+1:CURSOR J,K:PRINT CHR$(30);
170 C(J,K)=-1:NEXT
180 CURSOR 11,11:PRINT"+";:C(11,11)=0
190 TI=5000:X=11:Y=12:C(X,Y)=0:BX=INT(RND(1)*6)*4+1:BY=INT(RND(1)*6)*4+1:C(BX,BY)=0
200 VX=1:IF RND(1)<.5 THEN VX=-1
210 VY=1:IF RND(1)<.5 THEN VY=-1
220 JOYS1 I:XX=(I=5)-(I=1):YY=(I=3)-(I=7):IF (I=0)+(I=9) THEN 350
230 I=X+XX:J=Y+YY
231 IF (X+XX=11)*(Y+YY=11) THEN 255
232 IF (I=0)+(I=22)+(J=0)+(J=22) THEN 255
233 K=I+XX:M=J+YY
234 IF C(I,J)*(C(K,M)=0) THEN CURSOR K,M:PRINT CHR$(30);:C(K,M)=-1:C(I,J)=0:GOTO 240
235 IF C(I,J) THEN 255
240 CURSOR X,Y:PRINT" ";:X=I:Y=J:CURSOR X,Y:PRINT"π";
250 IF (X=BX)*(Y=BY) THEN 450
255 I=BX+VX:J=BY+VY
260 IF C(I,BY)*C(BX,J) THEN VX=-VX:VY=-VY:GOTO 325
270 IF C(I,BY) THEN VX=-VX:GOTO 325
280 IF C(BX,J) THEN VY=-VY:GOTO 325
290 IF C(I,J) THEN VX=-VX:VY=-VY:GOTO 325
300 CURSOR BX,BY:PRINT" ";:BX=I:BY=J
310 IF (BX=X)*(BY=Y) THEN 450
320 IF (BX=11)*(BY=11) THEN 510
325 CURSOR BX,BY:PRINT"O";
330 TI=TI-10:CURSOR 24,11:PRINT USING"-####";TI;:IF TI<0 THEN 450
340 GOTO 220
350 JOYS1 I
360 IF I=1 THEN I=X+1:J=Y:GOTO 410
370 IF I=3 THEN I=X:J=Y-1:GOTO 410
380 IF I=5 THEN I=X-1:J=Y:GOTO 410
390 IF I=7 THEN I=X:J=Y+1:GOTO 410
400 GOTO 350
410 IF (I=0)+(J=0)+(I=22)+(J=22) THEN 430
420 CURSOR I,J:PRINT " ";:C(I,J)=0
430 SC=SC-10:IF SC<0 THEN 480
440 CURSOR 24,3:PRINT USING"#####";SC;:GOTO 255
450 FOR I=0 TO 10:MUSIC"C0":CURSOR X,Y:PRINT " ";
460 MUSIC"G0":CURSOR X,Y:PRINT "@";:NEXT
470 LE=LE-1:IF (LE) THEN 60
480 CURSOR 8,5:PRINT"** GAME OVER **";:MUSIC"A4R0E4R0A4"
490 IF SC>HI THEN CURSOR 8,8:PRINT"YOU ARE NO.1 !";:HI=SC
500 FOR I=0 TO 1000:NEXT:GOTO 30
510 CURSOR 10,5:PRINT"CLEAR !";:MUSIC"A0":RO=RO+1:SC=SC+INT(TI/10)
520 FOR I=0 TO 1000:NEXT:GOTO 60
```

★Dr.D：これが新しいパソコンだ。影：使ってもいいですか？Dr.D：いいが，自分専用にせんように！（福岡市・Mr.GOD12才）……【影：プッ！Dr.がダジャレを言った。Dr.D：これはワシにしか言えないダジャレだじゃれ!?】

S1用

ムズ MUZU- ムズ MUZU

井上　哲也



☆遊びかた

ムズくんを操作して，コインを全部集めてください。8246で上下左右に動きます。ムズくんは最初３人いて，敵（ガバチョ）につかまるか，ボーナスが0になると１人減ります。

ブロックは押して動かせますが，一度に２個以上を押すことはできません。また，たて長のブロックは上下のみ，横長のブロックは左右にのみ動かせます。敵をブロックで閉じ込めて動けなくすると，ボーナス点がもらえます。

敵は気まぐれで，となりにきてもおそってこないことがあります。思いきって，敵の横をかけぬけるのがコツです。

☆コンストラクション

RUN3000↵とすると，コンストラクションが起動します。LINE　NUMBER？と表示されるので，最終行の行番号より大きい４桁の数を入力してください。その数が，新しく作られるDATA文の始めの行番号になります。あとは，カーソル・キーやスペース・キー，数字キーを使って，画面を作ります。コインやブロックは，好きなだけ置けますが，敵は３匹までしか置いてはいけません。当然ムズくんは１人だけです。

画面を作り終えたら↵を押してください。しばらくすると画面にDATA文が表示され，またしばらくすると，画面が消えてカーソルが表われます。これで新しい画面の登録が終わりました。LIST↵してみてください。新しい行ができているでしょう。

☆プログラムについて

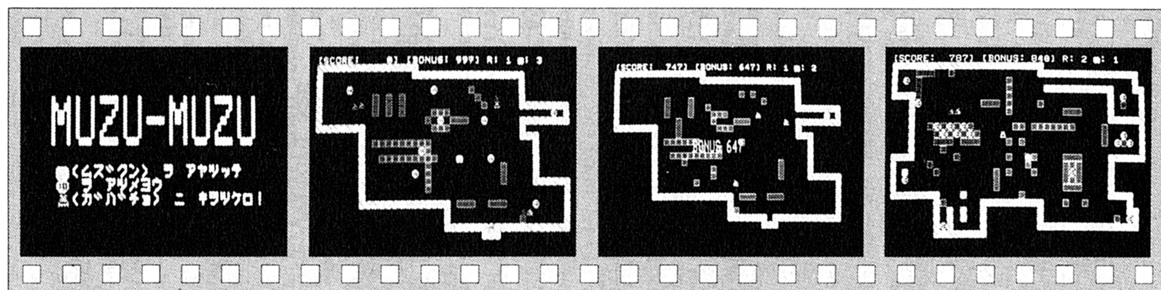
1540行のPOKE文で，画面をグラフィック優先にしています。DATA文の自動作成は，画面にDATA文を表示したあと，人間が何回もリターン・キーを押す代わりに，キー入力バッファの内容を書き換えて，リターン・キーが押されたことにしてしまうことで実現しています（3210行から3270行のあたり）。

また，ゲーム実行中は，キーボード割り込みを禁止しているので，BREAKキーは押さないでください。

CHECKER FLAG

編：このキャラクタの動きは，ちょっと変わってますね。

Dr.D：ゲーム性にも富んでるしな。Ｓ１の投稿もどんどん待ってるぞ。



《写真１》タイトル画面。すぐに始まります

《写真２》10円をすべて取れば面クリアです

《写真３》ほら，このとおり，ボーナスが入る

《写真４》これは，２面目。頭を使わねば……

★渋谷駅南口では，武田鉄矢がＰＣ―8001mkIIを持って待っているぞ。（茨城県東茨城郡・鷲尾伸生14才）……【編：この間，空きカンを前にしてすわっていた人がいたって聞いたけど，もしや…。影：右や左のだんな様…。】

```
1000 ' "MUZU-MUZU"  1984/10/15   by T.Inoue
1010 ON ERROR GOTO 2160
1020 GOSUB 1470:FOR I=0 TO 3000:NEXT:GOSUB 1840:GOTO 1050
1030 PLAY"O8L64CEGC":LOCATE 7,0:PRINT USING"#####";SC:RETURN
1040 ' ﾒｲﾝ
1050 B=B-1:LOCATE 21,0:PRINT USING"####";B:IF B=0 THEN 2040
1060 FOR I=0 TO 2
1070 IF D(I)>0 THEN 1210 ELSE IF D(I)<0 THEN 1240
1080 IF H(I) THEN H(I)=H(I)-1 ELSE 1140
1090 GET@C(E(I)-1,F(I)-1)-(E(I)+1,F(I)+1),G
1100 S=G(N(I)*2):IF S=&H7720 THEN ON N(I) GOTO 1170,1200,1180,1190
1110 IF &H77B9<S AND S<&H77BE THEN 2040
1120 IF G(2)<>&H7720 THEN IF G(2)<&H77BE THEN IF G(4)<>&H7720 THEN IF G(4)<&H77B
E THEN IF G(6)<>&H7720 THEN IF G(6)<&H77BE THEN IF G(8)<>&H7720 THEN IF G(8)<&H7
7BE THEN SC=SC+100:GOSUB 1030:D(I)=1:GOTO 1240
1130 N(I)=RND*4+.5:H(I)=RND*10:EV(I)=(N(I)=2)-(N(I)=3):FV(I)=(N(I)=1)-(N(I)=4):G
OTO 1160
1140 E=X-E(I):F=Y-F(I):IF ABS(E)>ABS(F) THEN H(I)=ABS(E*RND):EV(I)=SGN(E):FV(I)=
0 ELSE H(I)=ABS(F*RND):EV(I)=0:FV(I)=SGN(F)
1150 N(I)=-(FV(I)=-1)-2*(EV(I)=-1)-3*(EV(I)=1)-4*(FV(I)=1)
1160 LOCATE E(I),F(I):PRINT CHR$(&HBD+N(I)):GOTO 1240
1170 F(I)=F(I)-1:PUT@C(E(I),F(I)),D1:GOTO 1240
1180 PUT@C(E(I),F(I)),D3:E(I)=E(I)+1:GOTO 1240
1190 PUT@C(E(I),F(I)),D5:F(I)=F(I)+1:GOTO 1240
1200 E(I)=E(I)-1:PUT@C(E(I),F(I)),D7:GOTO 1240
1210 GET@C(E(I)-1,F(I)-1)-(E(I)+1,F(I)+1),G
1220 FOR J=2 TO 8 STEP 2:IF G(J)=&H6720 THEN D(I)=0:N(I)=J/2:J=8
1230 NEXT
1240 NEXT
1250 '
1260 I=INSTR(KI$,CHR$(PEEK(&HFFE0))):IF I=0 THEN 1050
1270 IF M<>I THEN LOCATE X,Y:PRINT CHR$(185+I):M=I:XV=(M=4)-(M=2):YV=(M=1)-(M=3)
: GOTO 1050
1280 S=SCREEN(X+XV,Y+YV):IF S=&HB7 THEN 1390 ELSE IF S=32 THEN 1410
1290 IF S=&HB8 THEN SC=SC+10:GOSUB 1030:K=K-1:IF K THEN 1410 ELSE 1990
1300 ON M GOTO 1310,1330,1350,1370
1310 IF S=&HB6 THEN IF SCREEN(X,Y-4)=32 THEN PUT@C(X,Y-4),T:GOTO 1420
1320 GOTO 1050
1330 IF S=&HB1 THEN IF SCREEN(X+4,Y)=32 THEN PUT@C(X+2,Y),S:GOTO 1430
1340 GOTO 1050
1350 IF S=&HB4 THEN IF SCREEN(X,Y+4)=32 THEN PUT@C(X,Y+2),T:GOTO 1440
1360 GOTO 1050
1370 IF S=&HB3 THEN IF SCREEN(X-4,Y)=32 THEN PUT@C(X-4,Y),S:GOTO 1450
1380 GOTO 1050
1390 IF SCREEN(X+XV*2,Y+YV*2)<>32 THEN 1050
1400 LOCATE X+XV*2,Y+YV*2:PRINT "ｷ"
1410 ON M GOTO 1420,1430,1440,1450
1420 Y=Y-1:PUT@C(X,Y),C1:GOTO 1050
1430 PUT@C(X,Y),C3:X=X+1:GOTO 1050
1440 PUT@C(X,Y),C5:Y=Y+1:GOTO 1050
1450 X=X-1:PUT@C(X,Y),C7:GOTO 1050
1460 ' ﾀｲﾄﾙ
1470 SCREEN 1,0,1:COLOR 7,0,0:CLS:SYMBOL(150,80),"MUZU-MUZU",4,4,5
1480 GOSUB 1540:LOCATE 0,15
1490 COLOR ,,1:PRINT TAB(10);"ｼ";:COLOR ,,0:PRINT "(ﾑｽﾞｸﾝ) ｦ ｱﾔﾂｯﾃ"
1500 COLOR ,,1:PRINT TAB(10);"ｸ";:COLOR ,,0:PRINT " ｦ ｱﾂﾒﾖｳ"
1510 COLOR ,,1:PRINT TAB(10);"ﾁ";:COLOR ,,0:PRINT "(ｶﾞﾊﾞﾁｮ) ﾆ ｷｦﾂｹﾛ!"
1520 COLOR ,,1:SC=0:R=1:MN=3:RETURN
1530 ' ﾀﾞｲ 1 ｼｮｷ
1540 DEFINT A-Z:WIDTH 40:CONSOLE 0,25,0:POKE &HE57C,&H57
1550 IG$(&HB1)="FFD5AAD5D5AAD5FF","0","0"
1560 IG$(&HB2)="FF55AA5555AA55FF","0","0"
1570 IG$(&HB3)="FF55AB5555AB55FF","0","0"
1580 IG$(&HB4)="FFDBA5DBA5DBA5DB","0","0"
1590 IG$(&HB5)="A5DBA5DBA5DBA5DB","0","0"
1600 IG$(&HB6)="A5DBA5DBA5DBA5FF","0","0"
1610 IG$(&HB7)="FFD5ABD5D5ABD5FF","0","0"
1620 IG$(&HB8)="3C7ED1D5D5D17E3C","3C7ED1D5D5D17E3C","0"
1630 IG$(&HB9)="BE5FAFD7EBF5FA7D","0","BE5FAFD7EBF5FA7D"
1640 IG$(&HBA)="007EDBFFFFFFFF66","007EDBFFFFFFFF66","007EDBFFFFFFFF66"
1650 IG$(&HBB)="007CFEFAFEFEFE6C","007CFEFAFEF0FE6C","007CFEFAFEF0FE6C"
1660 IG$(&HBC)="007EFFDBFFFFFF66","007EFFDBFF81FF66","007EFFDBFF81FF66"
1670 IG$(&HBD)="003E7F5F7F7F7F36","003E7F5F7F0F7F36","003E7F5F7F0F7F36"
1680 IG$(&HBE)="0","00361C3E3E7F7F55","0"
1690 IG$(&HBF)="00000030","00061C0E7F077F55","0"
1700 IG$(&HC0)="0000000C","00603870FEE0FEAA","0"
1710 IG$(&HC1)="00000036","00361C083E417F55","0"
1720 DIM S(3),T(3),C1(2),C3(2),C5(2),C7(2),D1(2),D3(2),D5(2),D7(2),G(9)
1730 DIM E(2),F(2),H(2),N(2),EV(2),FV(2),D(2),ES(2),FS(2),DS(2),A$(23)
1740 KI$=CHR$(&HBD)+CHR$(&HBE)+CHR$(&HCD)+CHR$(&HB7)
1750 I=&H77B1:J=256:X=&H77BA:Y=&H7720
1760 S(0)=J*3+1:S(1)=I  :S(2)=I+1:S(3)=I+2
1770 T(0)=J  +3:T(1)=I+3:T(2)=I+4:T(3)=I+5
1780 C1(0)=J  +2:C1(1)=X  :C1(2)=Y  :D1(0)=C1(0):D1(1)=X+4:D1(2)=Y
1790 C3(0)=J*2+1:C3(1)=Y  :C3(2)=X+1:D3(0)=C3(0):D3(1)=Y  :D3(2)=X+6
1800 C5(0)=J  +2:C5(1)=Y  :C5(2)=X+2:D5(0)=C5(0):D5(1)=Y  :D5(2)=X+7
1810 C7(0)=J*2+1:C7(1)=X+3:C7(2)=Y  :D7(0)=C7(0):D7(1)=X+5:D7(2)=Y
1820 RETURN
1830 ' ｶﾞﾒﾝ ｻｸｾｲ
1840 DS(0)=-1:DS(1)=-1:DS(2)=-1:N=0:KS=0:J=0
1850 FOR I=1 TO 23:READ A$:A$(I)=A$
1860 J=J+1:J=INSTR(J,A$,"ｸ"):IF J THEN KS=KS+1:GOTO 1860
1870 J=J+1:J=INSTR(J,A$,"ﾁ"):IF J THEN ES(N)=J-1:FS(N)=I:DS(N)=0:N=N+1:GOTO 1870
1880 J=INSTR(A$,"ｼ"):IF J THEN XS=J-1:YS=I:J=0
1890 NEXT
1900 ' ﾀﾞｲ 2 ｼｮｷ
1910 B=1000:K=KS:X=XS:Y=YS:FOR I=0 TO 2:E(I)=ES(I):F(I)=FS(I):D(I)=DS(I):NEXT
1920 CLS:PRINT "[SCORE:      ] [BONUS:1000] R:";R;"ｼ:";MN
1930 LOCATE 7,0:PRINT USING"#####";SC
1940 FOR I=1 TO 23:PRINT A$(I);:NEXT
1950 POKE &HFFE0,0
1960 PLAY"MFS0M1000T120O4L8CEGDFAO5L4C":PLAY"MBV8","V8T120"
1970 RETURN
1980 ' ﾒﾝ ｸﾘｱ
1990 LOCATE X,Y:PRINT " ":LOCATE X+XV,Y+YV:PRINT "ｼ"
2000 PLAY"MFO4L8CEL4G","O4L8EGL4O5C"
2010 COLOR 7,,0:SYMBOL(220,90),"BONUS"+STR$(B),2,2,6:COLOR ,,1
2020 SC=SC+B:GOSUB 1030:R=R+1:GOSUB 1840:GOTO 1050
2030 ' ｼﾎﾞｳ
2040 PLAY"O4L32EFEFEFEFEFEFEF"
2050 FOR I=0 TO 9
2060 LOCATE X,Y:PRINT "ｺ":FOR J=0 TO 50:NEXT
2070 LOCATE X,Y:PRINT "ｼ":FOR J=0 TO 50:NEXT
2080 NEXT
2090 MN=MN-1:IF MN THEN GOSUB 1910:GOTO 1050
2100 COLOR 7,,0:SYMBOL(150,80),"GAME OVER",4,4,1
2110 LOCATE 0,24:PRINT "Do you play again ? (Y/N)";:POKE &HFFE0,&H44
2120 A$=INPUT$(1):IF A$="Y" THEN RUN
2130 IF A$="N" THEN COLOR 7,,0:LOCATE 0,0:END
2140 GOTO 2120
2150 ' ｴﾗｰ
2160 IF ERR=4 THEN RESTORE:RESUME
2170 POKE &HFFE0,&H44:COLOR 7:ON ERROR GOTO 0
3000 '
3010 ' ｺﾝｽﾄﾗｸｼｮﾝ
3020 '
3030 GOSUB 1540:SCREEN 1:COLOR ,,1:CLS:DEFSNG B:INPUT"Line Number";LN
3040 SYMBOL(0,192),"0:ｹ 1:ｴ 2:ｷ 3:ﾁ 4:ｸ 5:ｼ 6:ﾁ",2:X=0:Y=1
3050 WHILE A$<>CHR$(13)
3060  LOCATE X,Y:A$=INPUT$(1)
3070  IF A$<=" " THEN PRINT A$;:X=POS(0):Y=CSRLIN:Y=Y-(Y=0)+(Y=24)
3080  IF A$="0" THEN PRINT "ｹ";
```


★私が，マイコンのマの字を覚えた頃，省略してマイコンというんだぞとジマンしてたら，パピコンは？と聞かれ，ハーピコナルコンピュータと答えてしまった。（静岡県清水市・**藤浪秀樹15才**）……**【影：あなた，パーピーね。】**

```
3090  IF A$="1" AND Y<21 THEN PUT@C(X,Y),T
3100  IF A$="2" AND X<37 THEN PUT@C(X,Y),S
3110  IF A$="3" THEN PRINT "ｷ";
3120  IF A$="4" THEN PRINT "ｸ";
3130  IF A$="5" THEN PRINT "ｼ";
3140  IF A$="6" THEN PRINT "ﾁ";
3150 WEND
3160 FOR Y=1 TO 23:A$(Y)=""
3170  FOR X=0 TO 39
3180   S=SCREEN(X,Y):IF S=0 THEN S=32
3190   A$(Y)=A$(Y)+CHR$(S)
3200 NEXT:NEXT
3210 WIDTH 80:CLS:POKE &HFFE0,0:B=&HEE50
3220 FOR I=1 TO 23
3230  PRINT LN+I;" DATA ";CHR$(&H22);A$(I);CHR$(&H22):POKE B+I,13
3240 NEXT
3250 A$=STR$(LN):FOR I=1 TO 4:POKE B+23+I,ASC(MID$(A$,I+1)):NEXT
3260 POKE B+28,&H27:POKE B+29,13:POKE B+30,12
3270 POKE B,11:POKE B-1,0:POKE B-2,31
3280 LOCATE 0,22:POKE &HFFE0,&H44:END
3300 '
3301  DATA "ｹｹｹｹｹｹｹｹｹｹｹｹｹｹｹｹｹ                       "
3302  DATA "ｹ              ｹｹｹｹｹｹｹｹｹｹｹｹｹｹｹｹｹｹ       "
3303  DATA "ｹ                               ｹ       "
3304  DATA "ｹ    ｸ            ｸ     ｷ   ﾁ   ｹ       "
3305  DATA "ｹ        ｴ ｴ ｴ           ｷ      ｹ       "
3306  DATA "ｹ    ﾁ   ｵ ｵ ｵ            ｷ     ｹｹｹｹｹｹｹｹ"
3307  DATA "ｹ        ｶ ｶ ｶ    ｷｷｷ                ｸ ｹ"
3308  DATA "ｹ                ｷ ｸ ｱｲｳ  ｸ     ｹｹｹｹｹｹｹｹ"
3309  DATA "ｹｹｹｹｹｹｹｹ          ｷｷｷ           ｹ       "
3310  DATA "        ｹ                       ｹｹｹ     "
3311  DATA "        ｹ ｷｷｷｷｷｷｷｷｷ               ｹ     "
3312  DATA "        ｹ       ｸｷ                ｹ     "
3313  DATA "        ｹ  ｷｷｷｷｷｷｷｷｷ  ｼ    ｸ      ｹ     "
3314  DATA "        ｹ         ｷ          ｴ    ｹ     "
3315  DATA "        ｹ       ｸ ｷ          ｵ    ｹ     "
3316  DATA "        ｹ         ｷ          ｶ    ｹｹｹｹｹｹ"
3317  DATA "        ｹ         ｷ                    ｹ"
3318  DATA "        ｹ                              ｹ"
3319  DATA "        ｹｹｹｹｹｹｹｹｹｹｹｹｹ ｱｲｳ  ｱｲｳ    ｸ    ｹ"
3320  DATA "                    ｹ           ｷ      ｹ"
3322  DATA "                    ｹｹｹｹｹｹｸｹｹｹｹｹｹｹｹｹｹｹｹｹ"
3323  DATA "                          ｹｹｹ           "
3330 '
3331  DATA "ｹｹｹｹｹｹｹｹｹｹｹｹｹｹｹｹｹｹｹｹｹｹｹｹ                "
3332  DATA "ｹ   ｱｲｳ  ｷ   ｸ         ｹｹｹｹｹｹｹｹｹｹｹｹｹｹｹｹ "
3333  DATA "ｹ ｸ ｴ    ﾁ        ｷ                   ｹ "
3334  DATA "ｹ   ｵ             ｷ     ｹｹｹｹｹｹｹｹｹｹｹ   ｹｹ"
3335  DATA "ｹｹｹｹｶ             ｷ               ｹ ｸ  ｹ"
3336  DATA "   ｹｸ   ｱｲｳ       ｷ    ｷ          ｹ ｷ  ｹ"
3337  DATA "   ｹ              ｷ        ｱｲｳ    ｹ    ｹ"
3338  DATA "   ｹ                              ｹｹｹｹｹｹ"
3339  DATA "   ｹ  ｷｸｷｸｷｸｷｸｷ     ｷｷｷｷｷｷｷｷｷ    ｴ     ｹ"
3340  DATA "   ｹ   ｷｸｷｸｷｸｷ                   ｵ  ｸ  ｹ"
3341  DATA "   ｹ   ｱｲｳ ｱｲｳ    ｷ ｷ ｼ          ｶ ｸｷｸ ｹ"
3342  DATA "   ｹ                                   ｹ"
3343  DATA "ｹｹｹｹ      ｷ       ｷ ｸ ｷ    ｱｲｳ    ｹｹｹｹｹｹ"
3344  DATA "ｹ     ｷ                    ｴｷｴ    ｹ     "
3345  DATA "ｹ ｹ    ｷ        ｴ ｷ ｷ ｷ    ｵｸｵ    ｹ     "
3346  DATA "ｹ ｸ     ｷ       ｵ          ｶｷｶ    ｹ     "
3347  DATA "ｹ               ｶ          ｱｲｳ    ｹ     "
3348  DATA "ｹｹｹｹｹｹｹｹ   ｹ                      ｹｹｹｹ  "
3349  DATA "       ｹ ｷ ｸ  ｹｹｹｹｹｹｹｹｹｹ   ｷ  ｷ      ｹ  "
3350  DATA "       ｹ ｹ ｹ  ｹ        ｹ     ﾁ       ｹｹ "
3351  DATA "       ｹ ｹ ｹ  ｹ        ｹ           ｷ ｸｹ "
3352  DATA "       ｹｸｹ    ｹ        ｹｹｹｹｹｹｹｹｹｹｹｹｹｹｹｹ "
3353  DATA "       ｹｹｹｹｹｹｹｹ                         "
```

ワンテク・コーナー　―北から南からワンテク花ざかり―

影：わー，すごいぞ。またワンテクのハガキが，ますます増えたようだぞ。

編：というわけで，読者からの希望もあり，ワンテクを集めてみました。もちろん，編集部で実際にチェックしたものばかりです。では，さっそく。

――・――・――・――・――・――・――・――

★S1で，POKE&HFFE0，&H20とすると，キャップス・ロックのランプが光り，キーをうけつけなくなる。解除は，BREAKを押しながらリセットします。（秋田市・**菅原一隆13才**）

★S1で，テン・キーの0・・12をいっしょに押すと，変換キーを押した状態になる。（山梨県中巨摩郡・**西海俊之13才**）

★X1で，GRAPH＋ファンクション・キーで左から，〝qrstu〟とでる。GRAPH＋SHIFT＋ファンクション・キーで〝vwxyz〟とでる。（三重県尾鷲市・**岡　努14才**）

★ファミリーベーシックで，CTR＋Iキーで，カーソルが8文字分横にずれる。（千葉県銚子市・**鈴木克典12才**）

★L3MK5で，GRAPHとXとCを押すと，カナのランプがついたり，消えたりします。（栃木県佐野市・**磯貝　薫12才**）

★MSXで，←と↓とSHIFTとスペース・キーを押すと　cload〟とでる。←と↓を→に変えるとcontがでる。（奈良県生駒市・**畑どらえもんくん**）

★MSXで，CAPSとカナ以外のキーを両手でいっきに押すと，CAPSとカナのランプが交互に点滅する。（埼玉県志木市・**宮崎哲春14才**）

★P6で，DELとかなとリターン・キーを同時に押すと，カーソルが上に移動する。（愛知県犬山市・**MADE IN JAPAN13才**）

★P6で，スペース・キーとBとNを押すと0がでる。（神奈川県横浜市・**小宮　誠11才**）

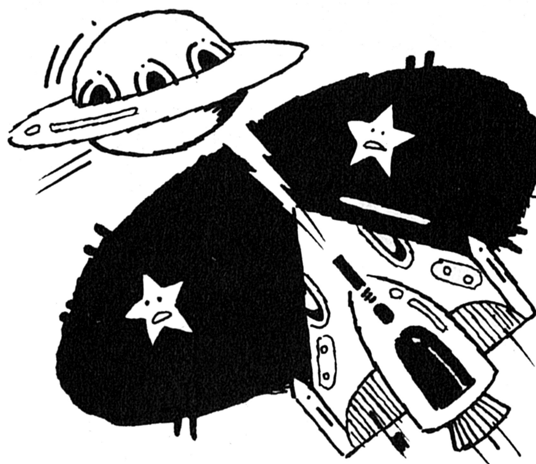
★P8と88で，スペース・キーとNとI～Mを押すと，F1～F5と同じになる。（東京都杉並区・**神原信広**）

★くそったれが！たかがテストで1問ちがったぐらいでメソメソ泣くな！（山口県宇部市・**トライスター13才**）
……【**影**：私なんか全問ちがっても，泣かなかったぞ。**編**：それは，異常だけどね。**影**：イージョン。】

SC-3000(LEVEL II)用

エグオウス
EGUOUS

シンコペーション



遊びかた

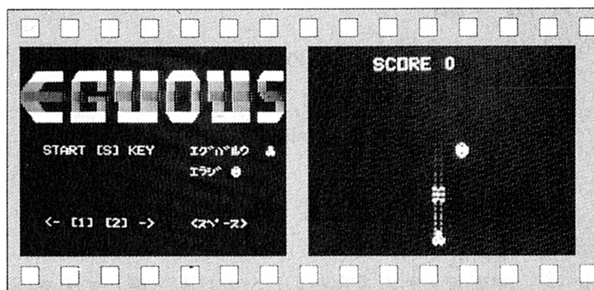
エグバルウを，[1][2]で左右に動かし，上から落ちてくるエラジを，エッパー（スペース・キーで撃つ）で，やっつけてください。

GAME OVER

エラジを5回逃がすか，エグバルウかエラジにぶつかれば，ゲーム・オーバーです。

再ゲームは，[S]キーです。

参考　ベーマガ84年12月号「テラズ」



《写真1》タイトル画面　《写真2》飛来するエラジをエッパーで破壊せよ！

SC-3000

《リスト1》タイトルとキャラクタのリスト

```
1 FORI=0TO3:READB,C$:PATTERNC#B,C$:NEX
T
2 DATA 245,30783068B4BCFC48
3 DATA 43,CCB400B4B400B4CC
4 DATA 250,3048FCFCFCCC7830
5 DATA 72,4848004848004848
10 SCREEN 2,2:COLOR,12:CLS:CURSOR8,30
20 COLOR15:PRINT"
"
30 COLOR7:PRINT"
"
40 COLOR5:PRINT"
"
50 COLOR7:PRINT"
"
60 COLOR15:PRINT"
"
70 CURSOR25,88:PRINT"START [S] KEY","エ
グバルウ ♠",,,,"エラジ ♣"
80 CURSOR25,145:PRINT"<- [1] [2] ->","
<スペース>"
```

《リスト2》メイン・プログラムのリスト

```
10 A=18:B=3:C=0:Z=0
20 E=INT(RND(1)*37):F=INT(RND(1)*18)+5

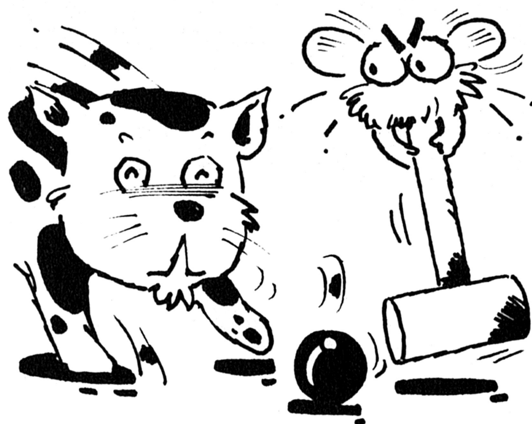
30 CLS:CURSOR10,1:PRINT"SCORE";C:CURSO
RA,13:PRINT"♠":CURSORA,10:PRINT"+"
35 IFZ=5ORA=EANDB=13THEN160
40 CURSORE,B:PRINT"♣":IFB=FTHENB=B-1:F
=F-1:GOTO60
50 B=B+1
60 IFB<3THENZ=Z+1:B=3:GOTO20
70 G$=INKEY$:IFG$="2"ORA<1THENA=A+1
80 IFG$="1"ORA>37THENA=A-1
90 IFG$=" "THENBEEP:GOTO120
110 GOTO30
120 FORH=12TO0STEP-1:CURSORA,H:PRINT"H
"
130 IFA=EANDH=BTHENBEEP2:C=C+700:B=3:G
OTO20
140 NEXT
150 GOTO30
160 FORP=0TO5:BEEP2:NEXT
170 SCREEN2,2:IFINKEY$="S"THEN5
180 GOTO170
```

★あっても意味のないもの：太陽光線で発電する懐中電灯。（東京都杉並区・馬場秀明13才）……【Dr.D：はは～ん，なるほど！と思ったが，しかし充電しておけば別におかしくもないぞ。影：瞬間の笑いを楽しむの。ゲラ！】

SC-3000(LEVEL III)用

ゲート・ボール ゲンタ

しゅうちょう



★物　語

ヤスッペは，今日も悪友のウマサンの家に遊びにいっていた。

「ウーマーサン!! あーそーぼ!!」

と，そのとき——

「ワッハッハ!! ヤスッペ，今日こそおまえをやっつけてやる!!」

と，聞き覚えのある声がした。だれかと思って上を見上げると，あのにくらしいゲンタバチだった。

「ヤスッペ，今日はオレの得意とするゲート・ボールでやっつけてやる」

そういったかと思うと，いきなり2個のゲート・ボールを打ってきた。そのうちの1個は，この間ゲンタバチの味方だったハマグリが化けていたということだ。

まっまずい!! とヤスッペは思い，なんとか返りうちにする方法はないものかと考え，悪友のウマサンが飛べるのを思いだした。

「オーイ!! ウマサーン!!」

ヤスッペはウマサンに事情を話し，サッとウマサンに乗った。

「サア，たのむよ!!」

しかし，ウマサンは

「いま，ウンコがむったいんだよーォ。」

「なんとかガマンしてよ!!」

ヤスッペは強引にウマサンにたのんで，ゲンタバチをやっつけにいくのであった。

★GAME

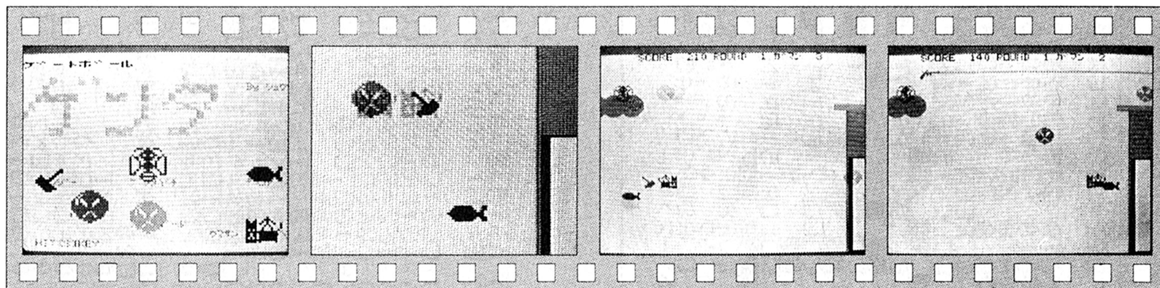
あなたは，ヤスッペです。カーソル・キーの，上下左右で移動です。

ゲンタバチの打ったゲート・ボールに当たってしまうと，ウマサンはウンチがむったくなってしまいます。ガマンは2回が限度で，3回やられると，ガマンでき

CHECKER FLAG

編：ゲンタ・シリーズ第2弾です。ゲート・ボールをテーマにとりあげたのが，ゆかいですね。

Dr.D：タイトルのデモ画面に注意してごらん。キャラクタの拡大を行なっているんだが，このテクニックはいいな。もちろん，ゲームも，グッドだがな。



《写真1》ユニークなキャラクタが登場しまーす

《写真2》ウマサンに乗ってドンジーを取ります。

《写真3》ゲート・ボールに体当たりしてとばせ！

《写真4》ボーナス・ラウンドです

★ボクは2，3年前からベクトルと微分方程式を覚えたぞ。どうだ，影，驚ろいたか？(千葉県浦安市・粕谷英司12才)……【影：先生，ベクトルと微分方程式を教えてください！ん，微分でやるベクトルだって!?35点。】

ずにトイレ(画面右)に入ってしまって，ゲーム・オーバーになります。

なお，ゲート・ボールをやっつけるためには，ドンジーという名のスティックを取って，ゲート・ボールに体当たりをすればいいのです。ただし，ドンジーの寿命は10秒ですので，ご注意を。

ROUNDクリアは，ゲート・ボールまたはバクダン(テラコヤ)を，合計六つ取ればできます。

また，ROUNDクリアのとき，ボーナス・ゲームにすぐ突入します。ボーナス・ゲームは，ビーム・ライフルがでるので，右からせまってくるゲート・ボールをうち落としてください。ビーム発射は，スペース・キーです。

もし逃がしてしまうと，ボーナスはなく，みごと命中すれば1000点のボーナスがでます。

ゲート・ボール・ゲンタのプログラム・リスト

```
10 GOSUB700:GOSUB970:MAG1
20 REM ------ ショキセッテイ -----
30 ERASE:SC=0:YA=3:BO=0:RO=1:F=0:DIMN(
31),M(31):N(29)=-18:N(28)=18:M(30)=-18
:M(31)=18:N(0)=0:DIMR(31):R(29)=3:R(28
)=7:G=9
40 GOSUB830
50 X=230:Y=170:A=30:B=30:ST=1:TS=0:GE=
30:GY=30:GG=250:H=50:P=10
60 VV=INT(RND(1)*230)+20
70 ZZ=INT(RND(1)*230)+100
80 REM ------ SCORE ヒョウジ -----
90 IFF=6THEN1310
100 BLINE(0,0)-(255,20),15,BF
110 COLOR1:CURSOR50,0:PRINT"SCORE ";SC
;" ROUND ";RO;" ガマン ";YA
120 IFYA=0THEN1620
130 REM ------ メイン ループ ---
140 K$=INKEY$:IFK$=""THENK=0:GOTO160
150 K=ASC(K$):IFK>=32THENK=0
160 X=X+N(K):Y=Y+M(K)
170 IFX>=230THENX=230
180 IFX<=10THENX=10
190 IFY>=165THENY=165
200 IFY<=10THENY=10
210 SPRITE10,(X,Y),R(K),4
220 SPRITE30,(30,30),23,2
230 IFST=1THEN250
240 SPRITE25,(30,30),15,6:ST=1:GOTO260

250 SPRITE25,(30,30),19,6:ST=0
260 IFA<XTHENA=A+6
270 IFA>XTHENA=A-6
280 IFB<YTHENB=B+6
290 IFB>YTHENB=B-6
300 SPRITE20,(A,B),11,8
310 IFGE>=230THENGE=30
320 GE=GE+G:SPRITE21,(GE,GY),11,9
330 IFV>=165THENV=10:VV=INT(RND(1)*230
)+10
340 V=V+G:SPRITE5,(VV,V),15,1
350 IFZ>=165THENZ=10:ZZ=INT(RND(1)*230
)+10
360 Z=Z+G:SPRITE31,(ZZ,Z),35,12
370 IFMG=1THEN500
380 IFX+16>=AANDX-16<=AANDY+16>=BANDY-
16<=BTHEN440
390 IFX+16>=GEANDX-16<=GEANDY+16>=GYAN
DY-16<=GYTHEN440
400 IFX+16>=VVANDX-16<=VVANDY+16>=VAND
Y-16<=VTHEN480
410 IFX+16>=ZZANDX-16<=ZZANDY+16>=ZAND
Y-16<=ZTHENBEEP:SC=SC+10:F=F+1:GOTO80
420 GOTO140
430 REM ---- ウマサン ヤラレタ -----
440 FORI=110TO400STEP15
450 SOUND1,I,15:SOUND2,I,15:SOUND3,I,1
5:NEXT
460 FORI=1TO230-XSTEP10:SPRITE10,(X+I,
Y),7,7:NEXT:SOUND0
470 YA=YA-1:GOTO50
480 REM ----- ステック トッタ ---
490 TIME$="00:00:00"
500 MG=1:VV=0:V=0
510 SOUND1,262,5:SOUND2,330,5:SOUND3,3
92,5
520 IFTIME$>="00:00:10"THENMG=0:SOUND0
:GOTO140
530 IFTS=1THEN550
540 SPRITE5,(X,Y),15,1:TS=1:GOTO560
550 SPRITE5,(X,Y),19,1:TS=0
560 IFX+8>=GEANDX-8<=GEANDY+8>=GYANDY-
8<=GYTHEN650
570 IFX+8>=AANDX-8<=AANDY+8>=BANDY-8<=
BTHEN590
580 GOTO 400
590 REM ---- ゲート ヤラレタ ----
600 FORI=100TO20STEP-5
610 SOUND1,I*70,15:SOUND2,I*70,15:SOUN
D3,I*70,15:NEXT
620 FORI=1TO230-ASTEP10
630 SPRITE20,(A+I,B),11,4
640 NEXT:SOUND0:SC=SC+100:F=F+1:A=30:B
=30:GOTO80
650 FORI=100TO20STEP-5
660 SOUND1,I*70,15:SOUND2,I*70,15:SOUN
D3,I*70,15:NEXT
670 FORI=1TO230-GESTEP10
680 SPRITE21,(GE+I,GY),11,4
690 NEXT:SOUND0:SC=SC+50:F=F+1:GE=30:G
Y=30:GOTO80
700 REM ------ キャラ DATA -----
710 RESTORE 730
720 FORI=0TO35:READD$:PATTERNS#I,D$:NE
XT
730 DATA0000000088D9FAF8,F9A9FFDBDBABF
FFA,00000040E05049A1,1112FCFCFCFCFC04
740 DATA00000002070A9285,88483F3F3F3F3
F20,00000000119B5F1F,9F95FFDBDBD5FF5F
750 DATA030F172F57D3D9FD,FFFF7E3D3B1F0
701,C0F0F8FCEECF9FBF,FFFF7EBCDCF8E080
760 DATA0000000000000000,2173FEFC7E3F1
F0E,00000000003070C0,8000000000008000
770 DATA00000000000C0E03,0100000000000
301,0000000000000000,88DC7EFEFCF8F000
780 DATA1D23074DB793898B,8F8B91A3E40F0
403,B8C4E0B2EDC991D1,F1D189C527F020C0
790 DATA000000000404483F,3F76FCE0E0C00
000,00000000000001FF,C080800000000000
800 DATA1185412B178F4F3F,FF3F5F9F274B9
109,0112244890EAF4F0,FFFCF0E4C8A81208
810 DATA000000001F3F7FFF,7F3F1F0000000
000,00000000C3E3F6FE,FEF7E30000000000
820 RETURN
830 REM ------ GAME ガメン -----
840 SCREEN2,2:COLOR,15:CLS
850 CIRCLE(15,50),10,7,,,,BF
860 CIRCLE(30,50),10,7,,,,BF
870 CIRCLE(45,50),10,7,,,,BF
880 LINE(220,50)-(255,55),11,BF
890 LINE(230,55)-(255,191),10,BF
900 BLINE(235,100)-(250,191),,BF
910 LINE(235,100)-(250,191),1,B
920 RESTORE1280
930 FORI=1TO20:READQ,W,E,R
940 FOR D=0TOR
950 SOUND1,Q,15:SOUND2,W,15:SOUND3,E,1
5:NEXT:SOUND0:NEXT
960 RETURN
970 REM ------ タイトル ガメン ------
980 SCREEN2,2:COLOR,15:CLS
990 PRINT:COLOR1:PRINTCHR$(17);"ゲートボ
ール";CHR$(16):PRINT
1000 COLOR3:PRINT"     ▒    ▒ ▒
  ▒    "
1010 COLOR2:PRINT"    ▒              ▒
 ▒▒▒▒▒▒"
1020 COLOR12:PRINT"   ▒▒▒▒▒▒    ▒▒▒  ▒
  ▒    ▒"
1030 COLOR13:PRINT" ▒     ▒          ▒
 ▒ ▒▒▒ ▒"
1040 COLOR4:PRINT"▒      ▒          ▒
  ▒"
1050 COLOR5:PRINT"      ▒         ▒
 ▒"
1060 COLOR7:PRINT"    ▒▒      ▒▒▒▒
▒▒▒"
1070 SPRITE10,(200,150),3,4
1080 CURSOR170,170:PRINT"ウマサン & ヤスッペ"

1090 SPRITE30,(100,90),23,2
1100 CURSOR100,120:PRINT"ゲンタガチ"
1110 SPRITE20,(50,130),11,8
1120 CURSOR50,150:PRINT"ハマグリ"
1130 SPRITE21,(100,140),11,9
1140 CURSOR100,160:PRINT"ゲートボール"
1150 SPRITE25,(20,100),15,1
1160 CURSOR20,120:PRINT"ドンジー"
1170 SPRITE31,(200,100),35,12
1180 CURSOR200,120:PRINT"テラコヤ"
1190 CURSOR20,180:PRINT"HIT[S]KEY"
1200 CURSOR200,30:PRINT"By シュウショウ"
1210 MAG3:SOUND1,392,15:FORI=1TO500STE
P10:NEXT:IFINKEY$="S"THEN1240
1220 MAG1:SOUND1,262,15:FORI=1TO500STE
P10:NEXT:IFINKEY$="S"THEN1240
1230 GOTO 1210
1240 RESTORE1280
1250 FORI=1TO20:READQ,W,E,R
1260 FOR D=0TOR
1270 SOUND1,Q,15:SOUND2,W,15:SOUND3,E,
15:NEXT:SOUND0:NEXT
1280 DATA220,440,880,2,165,330,659,4,1
65,330,659,1,175,349,698,2,147,294,587
,1,220,440,880,2,147,294,587,4,147,294
,587,1,165,330,659,2,131,262,523,1,220
,440,880,2,131,262,523,4
1290 DATA131,262,523,1,147,294,587,2,1
31,262,523,1,123,247,494,2,175,349,698
,2,165,330,659,2,208,415,831,2,110,220
,440,10
1300 RETURN
1310 REM ------ ROUND ボーナス ---
1320 COLOR12:CURSOR10,100:PRINT"ROUND
CLEAR. BONUS GAME START !!"
1330 RESTORE1370
1340 FORI=1TO7:READAA,BB,CC,DD
1350 FORD=0TODD
1360 SOUND1,AA,15:SOUND2,BB,15:SOUND3,
CC,15:NEXT:SOUND0:NEXT
1370 DATA220,440,880,5,330,659,1319,5,
262,523,1047,10,247,494,988,2,220,440,
880,5,330,659,1319,5,440,880,1760,10
1380 BLINE(0,90)-(220,120),,BF
1390 K$=INKEY$
1400 IFK$=CHR$(32)THEN1550
1410 IFK$=CHR$(31)THENP=P+10
1420 IFK$=CHR$(30)THENP=P-10
1430 IFP<=10THENP=10
1440 IFP>=170THENP=170
1450 SPRITE27,(50,P),27,5
1460 Z=INT(RND(1)*2)+1
1470 IFZ=1THENH=H+20
1480 IFZ=2THENH=H-20
1490 IFH<=10THENH=10
1500 IFH>=170THENH=170
1510 IFGG<=50THEN1540
1520 GG=GG-20:SPRITE20,(GG,H),11,8
1530 GOTO1390
1540 CURSOR100,100:PRINT"NO.BONUS":FOR
I=1TO30:BEEP1:BEEP0:NEXT:G=G+1:RO=RO+1
:F=0:SOUND0:GOTO40
1550 LINE(66,P+8)-(255,P+8),8
1560 FORI=1TO15:SOUND1,262,15:SOUND1,2
20,15:NEXT
1570 BLINE(66,P+8)-(255,P+8)
1580 IFP+8>=HANDP-8<=HTHEN1600
1590 GOTO1390
1600 SPRITE20,(GG,H),31,8
1610 CURSOR100,100:PRINT"BONUS POINT 1
000":FORI=1TO100:SOUND4,2,15:NEXT:SOUN
D0:SC=SC+1000:RO=RO+1:G=G+1:F=0:GOTO40

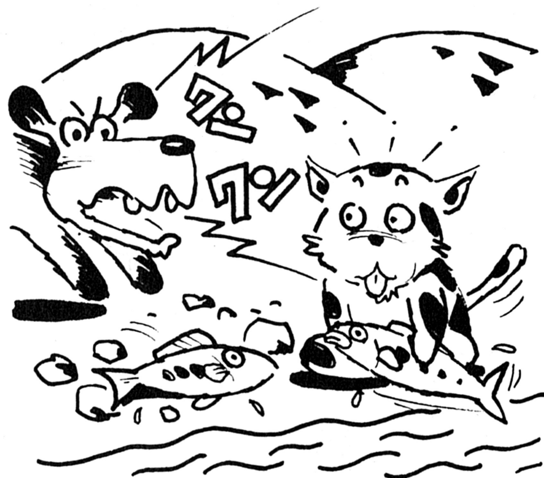
1620 REM ---- GAME OVER ----
1630 COLOR1:CURSOR100,100:PRINT"GAME O
VER"
1640 CURSOR70,120:PRINT"TRY AGAIN [Y/N
]"
1650 RESTORE1690
1660 FORI=1TO7:READQQ,WW,EE,RR
1670 FORD=0TORR
1680 SOUND1,QQ,15:SOUND2,WW,15:SOUND3,
EE,15:NEXT:SOUND0:NEXT
1690 DATA220,440,880,5,165,330,659,2,1
65,330,659,2,175,349,698,5,165,330,659
,10,208,415,831,5,220,440,880,10
1700 IFINKEY$="Y"THEN20
1710 IFINKEY$="N"THENEND
1720 GOTO1700
```


★ダジャレ集：ここは何部？剣道だけんどう。ピカッ，ゴロゴロ〜，カミナリさんだ〜!!。本をやぶっく。これは砂ですな。(富山市・XEPIOUS14才)……【編：よくまあ考えたもんですね。影：頭の中が】

SMC-777/C/70用

CAT WARS
(キャット ウォーズ)

中谷　修



★はじめに

しばらく投稿しなかったら，な，なんとＳＭＣ－70の名前が消えているではないか。これは，まずいと思い作ったのがこれです。

リストは見づらいけど，ＩＮＰＵＴしてみてください。かわいい，ポチとタマのゲームです。

★内　容

ここは町はずれの空地，そばには小川が流れ，キンギョが泳いでいます。その片すみに，ポチの家があり，ポチとキンギョは大のなかよしでした。

と，とつぜん，タマひきいるネコたちが，キンギョを取りにきました。さあ，たいへん！

★遊びかた

ポチを[<]と[>]で動かし，ネコの前でスペース・キーを押すと〝ワン！〟とほえ，ネコは逃げます。ぐずぐずしてると〝ニャン！〟とネコが鳴き，ポチはふるえてしまいます。

両わきの犬小屋は，ワープ・トンネルになっているので，うまく利用してください。

★得　点

ネコが下にいるほど点数が高く，最高４点です。ネコにキンギョを取られると，５点マイナスになり，タイムが０になると，ゲーム・オーバーです。

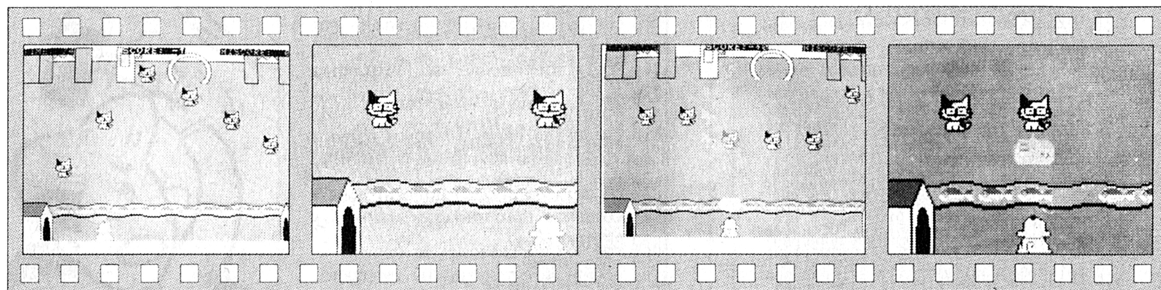
★プログラム

グラフィック関係が半分ぐらいあるので，ゲーム内容は簡単です。オールＢＡＳＩＣですから，改造も簡単でしょう。

★最後に

ゲーム途中で[ESC]キーを押すと，ゲームのしくみが見られます。キャラクタ画面を消し，グラフィック画面をのぞく，スーパー・インポーズならではのプログラムです。

参考：キャラクタはＳＯＮＹ　ＣＲＥＡＴＩＶＥ　ＰＲＯＤＵＣＴＳ「うちのタマ知りませんか？」から
音楽は同じく「バイキン君のゴキブリ退治」から



《写真１》むこうからネコがキンギョを取りにくる

《写真２》だまって取られていてはダメ

《写真３》大きな声でワンとほえよう!!

《写真４》ニャンと鳴かれると体がしびれる〜

★デザ部さんに質問。表紙の少年が使っているコンピュータは，どこの機種ですか？（山口県美祢市・家庭ゲームあらし13才）……【デザ部：ベーマガ・スペシャル・コンピュータだ!!編：どこにでもおかしな人がいるもんだ！】

```
10 WIPE:CURSOR OFF :CONSOLE 40:GMODE 1:GCLEAR 2:GCOLOR,,11
20 DIM CAT(5),CA(5)
30 GOSUB 670:GOSUB 580:GOSUB 510
40 RESTORE 50:FOR I=0 TO 5:READ CAT(I):CA(I)=CAT(I):NEXT
50 DATA 128,139,150,161,172,183
60 X=5:T=1:ST=1:SC=0:GOSUB 410:DEF FONT X+194,F0$
70 PLAY"<2<5b64D32>P64>P32<3b64D64><15b64G64d64>"
80 '----- メイン -----
90 FOR TIM=200 TO 0 STEP -1
100 CCOLOR 4,2:PRINT (0,0)USING "TIME:###";TIM:CCOLOR,0
110 K$=INKEY$(2)
120 IF K$="," THEN X=X-1:T=1:IF X<0 THEN X=10:DEF FONT 194,FF$
130 IF K$="." THEN X=X+1:T=-1:IF X>10 THEN X=0:DEF FONT 204,FF$
140 DEF FONT X+194,F0$:DEF FONT X+194+T,FF$
150 IF K$=" " THEN GOSUB 290
160 R=IRND(5):IF CAT(R)=0 THEN 200
170 IF R=X/2 AND CA(R)-CAT(R)>1 THEN GOSUB 240
180 CA(R)=CA(R)+1:DEF FONT CA(R),F0$:DEF FONT CA(R)-1,FF$
190 IF CA(R)=CAT(R)+5 THEN DEF FONT CA(R),FF$:GOSUB 320
200 '----- キンギョ ノ イドウ -----
210 FOR I=0 TO 2:A$=RIGHT$(A$,32)+CHR$(250+I):B$=RIGHT$(B$,32)+CHR$(253+I)
220 CCOLOR 4:PRINT (5,20) A$:CCOLOR 5:PRINT (5,21) B$:NEXT I
230 NEXT TIM:GOSUB 410:GOTO 440
240 '----- ニャン -----
250 CCOLOR 7:PRINT (R*6+5,(CA(R)-CAT(R))*3+5) NYA$:PLAY"o4b16a#3203"
260 CCOLOR 2:XX=R*6+5:Y=(CA(R)-CAT(R))*3+5:CA=CA(R)+1:GOSUB 630
270 FOR W=0 TO 10:DEF FONT X+194,F0$:PLAY"b32":DEF FONT X+194,FF$:PLAY"P32"
280 NEXT :X=IRND(10):DEF FONT X+194,F0$:PLAY"G32A32B32":EVAL INKEY$:RETURN
290 '----- ワン! -----
300 CCOLOR 7:PRINT (X*3+5,20) WON$:PLAY"D32C32"
310 IF X/2=INT(X/2) THEN R=X/2:DEF FONT CA(R),FF$:SC=SC+(CA(R)-CAT(R)):CCOLOR
3,2:PRINT (15,0) USING "SCORE:###";SC:CCOLOR,0:GOTO 340 ELSE RETURN
320 '----- ニゲル -----
330 IF CPOINT(R*6+6,20)<>32 THEN GOTO 370
340 FOR J=CA(R)+5 TO CAT(R)+6 STEP -1:DEF FONT J,F0$
350 DEF FONT J+1,FF$:NEXT J:DEF FONT CAT(R)+6,FF$
360 CA(R)=CAT(R):DEF FONT CA(R),F0$:RETURN
370 '----- キンギョヲ トル -----
380 A$=REPLACE$(A$,R*6+1,3,"   "):B$=REPLACE$(B$,R*6+1,3,"   ")
390 PLAY"b32a32":CCOLOR 3,2:SC=SC-5:PRINT (15,0)USING "SCORE:###";SC
400 CCOLOR 4,0:PRINT (5,20) A$:CCOLOR 5:PRINT (5,21) B$:GOTO 340
410 '----- SCORE -----
420 CCOLOR 3,2:PRINT (15,0) USING "SCORE:###";SC:IF SC>HI THEN HI=SC
430 CCOLOR 2,2:PRINT (29,0) USING "HISCORE:###";HI:CCOLOR,0:RETURN
440 '----- GAME OVER -----
450 CGET(10,10)-(30,10),C%(0):AGET(10,10)-(30,10),A%(0)
460 CCOLOR 6,2:PRINT (10,10) " G A M E   O V E R "
470 PLAY"<3<2b64G64>P64<2g64D64>P64<2a64F64>P64<2g64D64>P64><15g64d64B64>"
480 CCOLOR 3,2:PRINT (10,10) "  START  [S]  KEY  ":CCOLOR,0:PLAY"b64D64"
490 IF INKEY$(2)="S" GOSUB 550 ELSE GOTO 490
500 APUT(10,10)-(30,10),A%(0):CPUT(10,10)-(30,10),C%(0):GOTO 40
510 '----- タイトル -----
520 CGET(10,10)-(30,10),C%(0):AGET(10,10)-(30,10),A%(0)
530 CCOLOR 6,2:PRINT (10,10) "* C A T   W A R S *":CCOLOR,0:GOSUB 790
540 APUT(10,10)-(30,10),A%(0):CPUT(10,10)-(30,10),C%(0):RETURN
550 '----- マスク -----
560 FOR I=128 TO 205:DEF FONT I,FF$:NEXT
570 RESTORE 50:FOR I=0 TO 5:READ CAT:DEF FONT CAT,F0$:NEXT :RETURN
580 '----- マスクイチ -----
590 GOSUB 550:CA=128:CCOLOR 2
600 FOR X=5 TO 35 STEP 6:XX=X:FOR Y=2 TO 17 STEP 3:GOSUB 630:NEXT Y
610 FOR Y=5 TO 17 STEP 3:XX=X-3:GOSUB 630:NEXT Y,X
620 Y=22:FOR XX=5 TO 35 STEP 3:GOSUB 630:NEXT :RETURN
630 '----- マスク プリント -----
640 PRINT (XX,Y) STRING$(3,CHR$(CA));(XX,Y+1);STRING$(3,CHR$(CA))
650 PRINT (XX,Y+2) STRING$(3,CHR$(CA));:CA=CA+1:RETURN
660 '----- ケシキ -----
670 BOXF(0,0)-(319,15),3:DRAW"Z0S1C8L320m0,0C0"
680 DRAW"BE22,38u38<2BE16,38u25W6,-5W7,4W6,-6W8,6w-27,-12R27BE20,38m261,0>"
690 DRAW"m114,0BE20,38luP15,0ru25R8U4L2D2L6drP13,0117u5C0BE10,15luP6,0"
700 DRAW"m196,26C0016020r22P15,0m176,39C2BF39,8"
710 DRAW"m1,1<2P10,0r22P10,0r16P10,0r27P10,0m270,1>":GLOCATE(0,0)
720 '----- カワ & イヌゴヤ -----
730 DRAW"m0,162C9<2<10W10,-2R10W10,2R10>DC8<10L10W-10,-2L10W-10,2>m0,174>"
740 DRAW"m0,170P1,8C0m0,174R24m0,160R31<2W7,14D26L14U26W7,-14m311,160>R18"
750 DRAW"m0,161<2P4,0m316,161>d20<2P6,0m30,190>l30P6,0"
760 GLOCATE(0,0):CIRCLE(31,195),4,20,0:CIRCLE(311,195),4,20,0
770 PAINT(31,198),0,0:PAINT(311,198),0,0
780 FF$="FFFFFFFFFFFFFFFF":F0$="0000000000000000":RETURN
790 '----- ネコ -----
800 RESTORE 910:A=1:B=0
810 FOR X=0 TO 276 STEP 24:READ C:SWAP A,B:IF A=0 THEN II=24 ELSE II=0
820 FOR I=II TO 136 STEP 24:GLOCATE(X,I)
830 DRAW"C0w20,20RW3,3R8W3,-3RD7RD3W-2,2L4W3,3D2W-1,1L4"
840 IF A=0 THEN DRAW"w1,-2U2W-1,-1L2W-1,1DW3,3" ELSE 850
850 DRAW"L6W-1,-1U2W3,-3L4W-2,-2U3RU7w1,3P(C),0"
860 IF A=0 THEN DRAW"r8D3W1,1RW1,1R2W1,-1l1P0,0w-9,5D3W-1,1L2w2,-2P0,0":GOTO 9
00
870 DRAW"w4,5O2P7,0Rr6O2P7,0Lw-2,2L2W1,1w-3,2R6w-1,3D1l4U1"
880 DRAW"w0,-13D1W-1,1LW-1,1L2W-1,-1r1P0,0w10,7D3W1,1R2w-2,-2P0,0"
890 DRAW"w4,-5R2d21L2l14L2u21R2w14,8RW2,-2UL2W-1,1rP(C),0"
900 NEXT I,X:GLOCATE(2,197)
910 DATA 3,3,11,11,13,13,7,7,14,14,6,6,3,3
920 '----- イヌ -----
930 FOR I=40 TO 300 STEP 24:GLOCATE(I,179)
940 DRAW"r10R2W1,1L4W1,1R2r2uW2,1W2,2D4R2W1,1DW-1,1L4W2,1D2W2,2D2RW1,1"
950 DRAW"DL21UW1,-1U2W1,-1rd2U4W2,-2L4W-1,-1UW1,-1R3U4W2,-2W2,-1d5FGr4FG"
960 DRAW"w2,6L8d2rR3W1,1r4W-1,1l4LDW1,1l3dW-1,-1U3W1,-1R3rP7,0u3P7,0":NEXT
970 '----- キンギョ -----
980 RESTORE 1050:FOR I=238 TO 255:READ C$:DEF FONT I,C$:NEXT
990 WON$=CHR$(244)+CHR$(245)+CHR$(246)+STRING$(3,CHR$(22))+CHR$(28)
1000 WON$=WON$+CHR$(247)+CHR$(248)+CHR$(249)
1010 NYA$=CHR$(238)+CHR$(239)+CHR$(240)+STRING$(3,CHR$(22))+CHR$(28)
1020 NYA$=NYA$+CHR$(241)+CHR$(242)+CHR$(243)
1030 A$=STRING$(11,CHR$(250)+CHR$(251)+CHR$(252))
1040 B$=STRING$(11,CHR$(253)+CHR$(254)+CHR$(255)):RETURN
1050 DATA 0000001F3F70FFFF,101038FFFFFFFFF7,000000F8FCFEFFFF
1060 DATA E0FFFFFFFFFF7F3F,61F5F7FFFFFFFFFF,FFFF37F7EF1FFEFC
1070 DATA 0F3F7FE0EFEFFFFE,FFFFFF5F6E7E7DFB,F0FCBEBFBFBFBFFF
1080 DATA F97F3F0F00000000,E7FFFFFFFF1C0808,BFFEFCF000000000
1090 DATA 0000000001070914,00000000F8FEFFFF,00000000001E3CFE
1100 DATA 34391E0500000000,FFFFAD5400000000,FEBC1E0000000000
```

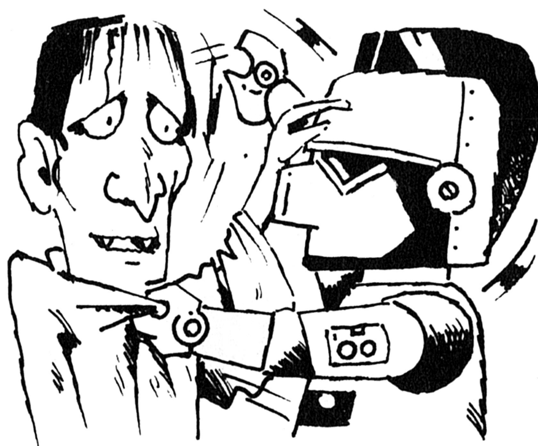
by 斉藤久典

評…通勤ラッシュもこれならOK！（影）

★やった！やっと入試が終わった。あとは結果を待つばかり。覚道高校を受験したみなさんと、春には入学式を迎えたいです。（京都府宇治市・S. XEVIOUS）……【影：オメデトウ!!ほんとに合格おめでとう!!ん？】

THE GOD OF DEATH
（ザ ゴッド オブ デス）

綱島　忠亮



★ストーリー

ある日，編集長が重い病気になってしまった。そこで，給料のことを考えたDr.Dは，魂を取りにきた死神をロボットによって防ぐことにしたのだが，Dr.Dがギックリ腰になってしまったので，あなたがその代わりをすることになった。

★遊びかた

[I][M][J][L]でロボットを上下左右に動かして，スペース・キーでブロックをだして死神を囲んでください。

すると，死神は動けなくなってしまいます。

しかし，ドアの前に死神やブロックがあったり，TIMEがなくなると，ゲーム・オーバーになってしまいます。

なお，画面の数は18あります。

★改造について

画面を変えるには，キャラクタ・プログラム（**リスト1**）のCRT　PATTERNのあとのデータを，変えればできます。

参考

PiO 84年6月号91ページのキャラクタ

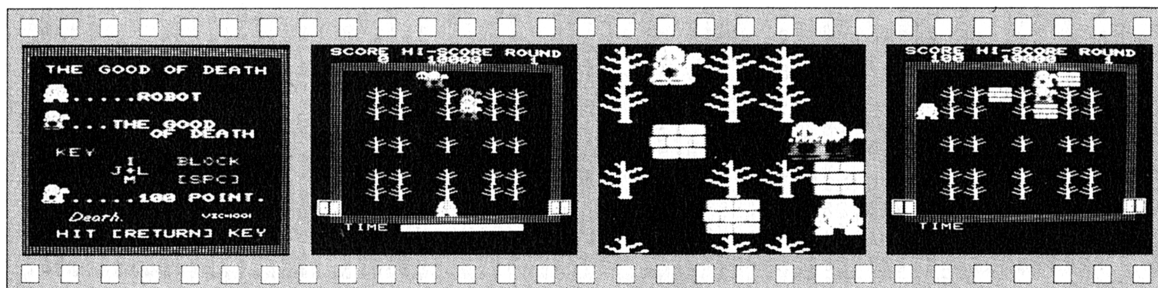
CHECKER FLAG

Dr.D：このゲームの特徴は，追いかけゲームの逆パターンというか，つまり死神をブロックで追いこんでちっ息させるというストーリーになってる点にあるな。いままでのパターンとは少し違った工夫が，採用の理由だな。

影：つまり，ゲームを楽しくするための工夫が，ベーマガの望むところなのよねー。



評…熱中するのもいいけれど…(影)



《写真1》登場キャラクタの紹介　《写真2》スタートです。死神の動きをふさげ！　《写真3》ブロックで囲んでいきます　《写真4》もうひといきだ。ガンバレ!!

★がんばれ編さんを食べる前は，必らず1曲歌ってから一♪がんばれ　がんばれ　編さん♪(なんのこっちゃ)。(岡山県倉敷市・GALIANT 15才)……【影：それでは，いただきま～す。編：編食人種!!影：ゲテ物好き♡】

《リスト1》キャラクタ定義のプログラム・リスト

```
10 POKE51,0:POKE52,28
20 POKE55,0:POKE56,28
30 FOR I=7168 TO 7679
40 READ A
50 POKE I,A
60 NEXT I
70 POKE 631,131
80 POKE 198,9
90 CLR:END
100 *** CHARACTER ***
110 DATA 0,15,15,15,31,63,63,47
120 DATA 0,240,240,240,248,252,252,244
130 DATA 47,119,103,119,27,60,124,124
140 DATA 244,238,230,238,216,60,62,62
150 DATA 0,15,8,15,31,56,59,43
160 DATA 0,240,16,240,248,28,220,212
170 DATA 40,119,103,119,27,60,124,124
180 DATA 20,238,230,238,216,60,62,62
190 DATA 0,15,0,15,30,0,28,28
200 DATA 0,240,240,240,120,56,56,56
210 DATA 0,28,28,28,3,7,15,15
220 DATA 56,24,24,24,224,240,240,240
230 DATA 0,15,15,15,30,28,28,28
240 DATA 0,240,0,240,120,0,56,56
250 DATA 28,24,24,24,7,15,15,15
260 DATA 0,56,56,56,192,224,240,240
270 DATA 15,31,63,53,36,36,31,85
280 DATA 0,128,192,206,222,223,159,16
290 DATA 91,48,96,112,112,251,132,123
300 DATA 176,208,112,240,240,248,56,208
310 DATA 0,127,127,127,127,0,247,247
320 DATA 0,127,127,127,127,0,247,247
330 DATA 247,247,0,127,127,127,127,0
340 DATA 247,247,0,127,127,127,127,0
350 DATA 28,18,33,33,65,66,140,240
360 DATA 0,0,0,49,74,114,132,115
370 DATA 0,0,4,159,72,72,144,80
380 DATA 16,16,32,48,72,72,144,146
390 DATA 0,0,139,137,81,35,0,0
400 DATA 0,0,152,35,35,152,0,0
410 DATA 0,0,76,82,82,76,0,0
420 DATA 0,0,100,148,148,100,0,0
430 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
440 DATA 0,255,255,255,255,255,255,255
450 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
460 DATA 0,252,252,252,252,252,252,252
470 DATA 0,240,240,240,240,240,240,240
480 DATA 0,192,192,192,192,192,192,192
490 DATA 1,5,3,1,33,25,7,1
500 DATA 0,0,0,24,96,128,134,152
510 DATA 193,49,15,1,1,1,1,3
520 DATA 224,128,128,128,128,128,128,192
530 DATA 255,128,190,190,190,190,190,186
540 DATA 255,1,125,125,125,125,125,93
550 DATA 186,190,190,190,190,190,128,255
560 DATA 93,125,125,125,125,125,1,255
570 ** CRT PATTERN **
580 DATA 107,107,0,107,0,107,107,0
590 DATA 85,0,85,0,85,0,85,0
600 DATA 93,73,107,0,107,73,93,0
610 DATA 93,65,85,20,85,65,93,0
620 DATA 119,65,85,20,85,65,119,0
630 DATA 107,73,93,0,93,73,107,0
640 DATA 119,65,93,0,93,65,119,0
650 DATA 85,65,85,0,85,65,85,0
660 DATA 107,107,0,99,0,107,107,0
670 DATA 93,0,65,65,65,0,93,0
680 DATA 119,65,65,8,65,65,119,0
690 DATA 0,0,28,0,28,0,0,0
700 DATA 65,34,20,0,20,34,65,0
710 DATA 65,0,20,20,20,0,65,0
720 DATA 99,65,0,0,0,65,99,0
730 DATA 119,65,65,28,65,65,119,0
740 DATA 0,54,34,0,34,54,0,0
750 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
850 ****************
860 *              *
870 * THE GOOD     *
880 *     OF DEATH *
890 *              *
900 *              *
910 *     DATE     *
920 *   1984 7/18  *
930 *              *
940 *      BY      *
950 * T.TSUNASHIMA *
960 *              *
970 ****************
```

《リスト2》メイン・プログラムのリスト

```
10 POKE36869,255:POKE36879,8:POKE36878,15
20 Y$="■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■":H=10000:V=7658
30 S=0:R=0:C$="■DE■■FG":GOSUB600
40 R=R+1:Y=20:X=10:B=0:A=0:E=4:D=10:M=0:L=0:G=4:F=10:O=0:N=0:T=96:W=0:Z=0:C=7528
+R*8
50 PRINT"■■■ SCORE HI-SCORE ROUND"SPC(7-LEN(STR$(S)))SSPC(7-LEN(STR$(H)))H"  "R
60 PRINT"■■//////////////////////":FORI=1TO18:PRINT"■/"SPC(18)"/":NEXT:IFR>18THENC
=7671
70 PRINT"■■■+■■■,-■■■/////////////////////■■■+■■■,-■■■  TIME ■!!!!!!!!!!!!■"
80 FORI=CTOC+6:P=PEEK(I):FORJ=1TO7:K=2↑(7-J):IF(PANDK)<>KTHENNEXT:NEXT:GOTO100
90 PRINTLEFT$(Y$,(I-C)*2+6)SPC(18-J*2)"■■'■■■■<)■■":NEXT:NEXT
100 IFW=0THENL=INT(RND(1)*4)-1:M=0:IFL=0ORL=1THENM=SGN(RND(1)-.4):L=0:IFM=1THENM
=2
110 IFZ=0THENN=INT(RND(1)*4)-1:O=0:IFN=0ORN=1THENO=SGN(RND(1)-.4):N=0:IFO=1THENO
=2
120 IFPEEK(V+(E+M)*22+D+L)<>32THENM=0:L=0
130 IFPEEK(V+(G+O)*22+F+N)<>32THENO=0:N=0
140 P=PEEK(197):IFP=64ORP=32THENB=0:A=0
150 IFP=12THENB=-1:A=0:C$="@A■■■BC"
160 IFP=36THENB=2:A=0:C$="DE■■FG"
170 IFP=20THENB=0:A=-1:C$="HI■■JK"
180 IFP=21THENB=0:A=2:C$="LM■■NO"
190 IFP=32THEN330
200 I=PEEK(V+(Y+B)*22+X+A):IF36<IORI<20THENA=0:B=0
210 PRINTLEFT$(Y$,Y)SPC(X)"  ■■■  ":Y=Y+SGN(B):X=X+SGN(A):PRINTLEFT$(Y$,Y)SPC(X)
"■"C$
220 PRINTLEFT$(Y$,E)SPC(D)"  ■■■  ":E=E+SGN(M):D=D+SGN(L)
230 PRINTLEFT$(Y$,E)SPC(D)"PQ■■■RS":PRINTLEFT$(Y$,G)SPC(F)"  ■■■  "
240 G=G+SGN(O):F=F+SGN(N):PRINTLEFT$(Y$,G)SPC(F)"■PQ■■■RS"
250 GOTO350
260 PRINTLEFT$(Y$,Y)SPC(X)"  ■■■  ":Y=Y+SGN(B):X=X+SGN(A):PRINTLEFT$(Y$,Y)SPC(X)
"■"C$
270 PRINTLEFT$(Y$,E)SPC(D)"  ■■■  ":E=E+SGN(M):D=D+SGN(L)
280 PRINTLEFT$(Y$,E)SPC(D)"PQ■■■RS"LEFT$(Y$,G)SPC(F)"  ■■■  "
290 G=G+SGN(O):F=F+SGN(N):PRINTLEFT$(Y$,G)SPC(F)"■PQ■■■RS"
300 T=T-1:GOSUB500:PRINTLEFT$(Y$,23)SPC(7+T/8)"■"MID$(" %$#!",(T-INT(T/8)*8)/2+1
,1);
310 I=PEEK(8100):J=PEEK(8116):IFI=16ORJ=16ORI=20ORJ=20ORT=0THEN430
320 GOTO100
330 I=ASC(C$):Q=(I=64)-(I=68)*2:U=(I=72)-(I=76)*2:IFPEEK(V+(Y+Q)*22+X+U)<>32THEN
200
340 POKE36876,240:PRINTLEFT$(Y$,Y+Q+(Q=-1))SPC(X+U+(U=-1))"■TU■■■VW":POKE36876,0
:GOTO200
350 I=V+E*22+D:J=(PEEK(I-22)=32)+(PEEK(I-1)=32)+(PEEK(I+2)=32)+(PEEK(I+44)=32)
360 IFJ=0ANDW=0THENPOKE36876,239:S=S+100:W=1:POKE36876,0
370 I=V+G*22+F:J=(PEEK(I-22)=32)+(PEEK(I-1)=32)+(PEEK(I+2)=32)+(PEEK(I+44)=32)
380 IFJ=0ANDZ=0THENPOKE36876,239:S=S+100:Z=1:POKE36876,0
390 IFW=0ORZ=0THEN260
400 IFPEEK(8100)=20ORPEEK(8116)=20THEN430
410 I=R*1000+T*10:PRINT"■■■■■■■■■■■■■CLR"R"ROUND","■■■■■BONUS"I"POINT":S=S+I:GOS
UB500
420 FORI=0TO29:POKE36876,243:FORJ=0TO99:NEXT:POKE36876,0:NEXT:GOSUB510:GOTO40
430 FORI=1TO16:POKE36876,243:POKE36878,16-I:FORJ=0TO99:NEXTJ,I:POKE36876,0
440 POKE36878,15:PRINT"■■■■■■■■■■■[ GAME  OVER ]":GOSUB510:GOTO30
500 PRINT"■■■■"SPC(6-LEN(STR$(S)))S:RETURN
510 FORI=1TO3000:NEXT:RETURN
600 PRINT"■■//////////////////////":FORI=1TO21:PRINT"/"SPC(19)"/":NEXT
610 PRINT"//////////////////////■■■■■■ THE GOOD OF DEATH"
620 PRINT"■■■■DE■■■FG■.....ROBOT"
630 PRINT"■■■PQ■■■■RS■■...THE GOOD■■■■■■OF DEATH"
640 PRINT"■■■■■■KEY■■■I■■■U+L■■■■M■■■■■BLOCK■■■■■■■[SPC]■"
650 PRINT"■■■PQ■■■■RS■■.....100 POINT."
660 PRINT"■■■■■■KYZ[■■■■■■Y]↑←"
670 PRINT"■■■■■■HIT [RETURN] KEY"
680 IFPEEK(197)=15THENRETURN
690 GOTO680
```

VIC-1001

★家の近くにある図書館にベーマガがあるが，プログラムコーナーがカッターで切ってあったりする。みんな，公共物を大切にしよう!!(このハガキも図書館の本のです)。(東京都大田区・松尾　勝12才)……【影：ゲッ!!】

X1/C/D(G-RAM1)用

GO GO ヒロシ！

AKI



●STORY

宝を探しにきた『ヒロシ探険隊(たんけんたい)』は，隊長であるヒロシ（あなた）を除いて，地底かいじゅう『カジラ』にやられてしまった。

そして，ヒロシは，宝箱を発見するために，伝説の金貨を集め，キーをカジラから奪わなければならない。

●PLAY

テン・キーの8246でヒロシを動かして，ツルハシを取ってください。すると，金貨や不発弾が現われます。そして，金貨を8枚集めると，大地がイカリ，壁が破れ，宝箱のところに行けるようになります。

また，カジラをうまく誘導して，不発弾に当ててやっつけてください。7回，カジラをやっつけると，キーが現われ，それを取って宝箱のところに行くと，面クリアです。

なお，ヒロシが不発弾に当たったり，カジラにつかまったり，タイムが0になったりすると1人死に，3人死ぬとゲーム・オーバーです。また，1面では，カジラは1匹で，2面では2匹，3面で3匹で，4面でもとにもどります。残りの時間は，ボーナスとして得点されます。

●改造へのアドバイス

簡単だと思う人は，620行のLの値や，630行のDの値を変えると，壁が破れる条件や，キーの現われる条件が変わります。また，320行のFOR～NEXT文を取ると，ヒロシの動きが遅くなります。他にもいろいろありますが，見ればわかると思います。

●P. S.

テン・キーでは動かしにくいと思う人は，ジョイ・スティックを使用してください（330行の0を1かRにする）。

CHECKER FLAG

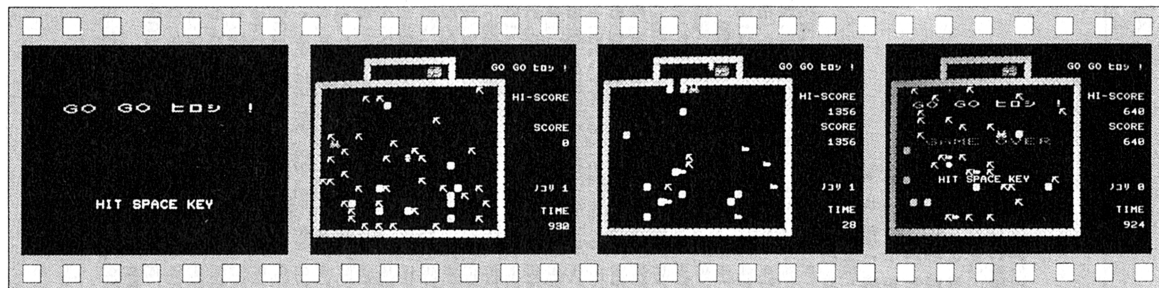
編：ひゃ～影さん，すごい点ですね。

影：こんなゲームは楽勝ですよ。

編：それにしても変だな（LISTを見てみる)。アッ！320行がFOR　A=1TO4になってる。

影：バーレーターカー。

Dr.D：影君も少しはできるようになったな。



《写真1》タイトル画面。行け，行け！ヒロシ

《写真2》ツルハシを取って金貨と不発弾を出せ

《写真3》やった！金庫までの入口が開いたぞ！

《写真4》ゲーム・オーバー画面

★クイズです。前はMZ-700，今はMZ-1500です。さて，これはベーマガのどこのページでしょう。（京都府綴喜郡・仕立亮一12才）……【影：私は知ってるもん。編：誰か答えた後で，「そのとおり」って言うだけ。影：そのとおり。】

```
10 INIT:CLICKOFF:REPEATOFF:WIDTH40:DEFINT A-Z:CLS:TEMPO 150
20 FOR I=65 TO 76:READ A$:DEF CHR$(I)=HEXCHR$(A$):NEXT
30 GOSUB 1180:GOTO 1010
40 CLS:X=14:Y=13:K=0:D=0:Z=0:V=0:L=0:TI=1000
50 '
60 LOCATE26,1:PRINT"GO GO ヒロシ !"
70 LOCATE29,5:PRINT"HI-SCORE"
80 LOCATE32,9:PRINT"SCORE"
90 LOCATE30,11:PRINTUSING"#######";S
100 LOCATE32,17:PRINTUSING"ノコリ #";H-1
110 LOCATE33,20:PRINT"TIME"
120 LOCATE33,22:PRINTUSING"####";TI
130 '
140 CGEN1:LINE(1,3)-(27,23),"A",B
150 LINE(8,0)-(20,3),"A",B
160 '
170 FOR T=1 TO 35
180 LOCATE RND*23+2,RND*18+4:PRINT"F":NEXT
190 '
200 FOR I=1 TO 10
210 LOCATE RND*21+3,RND*16+6:PRINT"A":NEXT
220 '
230 FOR I*1 TO C
240 AX(I)=RND*20+3:AY(I)=RND*17+5
250 LOCATE AX(I),AY(I):PRINTN$:NEXT
260 '
270 LOCATEX,Y:PRINTL$
280 LOCATE17,1:PRINTM$:CGEN
290 '
300 PLAY"O3C2C2D1F3E2G3-G4-G4A5G4"
310 '--- メイン ---
320 FOR A=1 TO 2
330 I=STICK(0)
340 VX=(I=4)-(I=6):VY=(I=8)-(I=2)
350 Q$=CHARACTER$(X+VX,Y+VY)
360 IF Q$="A" THEN 450
370 IF Q$="I" OR Q$="K" THEN 910
380 IF Q$="B" OR Q$="G" OR Q$="H" THEN 960
390 IF Q$="C" THEN P=30:K=1:PLAY"O8B3":GOSUB 700
400 IF Q$="D" THEN P=50:D=D+1:PLAY"O3B0":GOSUB 700
410 IF Q$="F" THEN GOSUB 750
420 LOCATEX,Y:PRINT" "
430 X=X+VX:Y=Y+VY
440 LOCATEX,Y:CGEN1:PRINTL$:CGEN
450 NEXT
460 '--- カシ゛ラ ---
470 FOR I=1 TO C
480 IF RND>.7 THEN VX=RND*2-2:VY=RND*2-1:GOTO 500
490 VX=SGN(X-AX(I)):VY=SGN(Y-AY(I))
500 Q$=CHARACTER$(AX(I)+VX,AY(I)+VY):W$=CHARACTER$(AX(I)+VX+1,AY(I)+VY)
510 IF Q$="E" OR W$="E" THEN 960
520 IF Q$="A" OR Q$="C" OR Q$="F" THEN 580
530 IF W$="A" OR W$="C" OR W$="F" THEN 580
540 LOCATE AX(I),AY(I):PRINT"  "
550 AX(I)=AX(I)+VX:AY(I)=AY(I)+VY
560 IF Q$="B" OR W$="B" THEN 800
570 LOCATE AX(I),AY(I):CGEN1:PRINTN$:CGEN
580 SOUND0,10:SOUND2,0:SOUND7,36:SOUND8,15:SOUND9,15
590 SOUND7,63
600 NEXT
610 '
620 IF L>=7 AND Z=0 THEN GOSUB 840
630 IF D>=8 AND V=0 THEN GOSUB 870
640 '
650 LOCATE 33,22:PRINTUSING"####";TI
660 TI=TI-C-1:IF TI=<0 THEN TI=0:GOTO 950
670 '
680 GOTO 320
690 '--- トクテン ---
700 S=S+P:IF HS<S THEN HS=S
710 LOCATE30,7 :PRINT USING"#######";HS
720 LOCATE30,11:PRINT USING"#######";S
730 RETURN
740 '--- キンカ ハ゛クダン ---
750 PLAY"O1C0":LOCATERND*22+3,RND*16+6
760 IF RND<.4 THEN CGEN1:PRINT"B":CGEN:GOTO 780
770 IF RND<.6 THEN CGEN1:PRINT"D":CGEN
780 P=10:GOSUB 700:RETURN
790 '--- カシ゛ラ シンダ゛ ---
800 PLAY"O2B0":COLOR,7:COLOR,0:LOCATEAX(I),AY(I):PRINT"  "
810 AX(I)=14:AY(I)=4:P=20:L=L+1:GOSUB 700:GOTO 570
820 P=40:GOSUB 700:GOTO 420
830 '--- カギ゛ ---
840 LOCATERND*20+3,RND*15+8:CGEN1:CFLASH1:PRINT"C":CGEN:CFLASH
850 PLAY"O3C2+D3+E4+F5":Z=1:RETURN
860 '--- イリグ゛チ---
870 COLOR,2:PAUSE2:COLOR,3:PAUSE2:COLOR,1:PLAY"O1C9":COLOR,0
880 LOCATE10,4:CGEN1:PRINT"A A":CGEN:V=1
890 LOCATE11,3:PRINT" ":LOCATE11,4:PRINT" ":RETURN
900 '--- タカラ ---
910 IF K=1 THEN 920 ELSE 460
920 PLAY"O4C4C1C1C0D4C4"
930 C=C+1:IF C>=4 THEN C=1
940 P=200+TI:GOSUB 700:PAUSE20:GOTO 40
950 '--- タイトル ---
960 PLAY"O3B4D2D2D2C4D4":PAUSE20
970 H=H-1:IF H=0 THEN 980 ELSE 40
980 PAUSE10:CSIZE2:LOCATE6,11:COLOR2:CFLASH1:PRINT#0"GAME OVER"
990 PLAY"A3C3-B3A3A0A0A3-A5-A4B5A6"
1000 '
1010 LOCATE4,6:CSIZE2:CFLASH1:COLOR6:PRINT#0"GO GO ヒロシ !":COLOR7
1020 LOCATE 8,16:PRINT"HIT SPACE KEY"
1030 IF STRIG(0) THEN 1040 ELSE 1030
1040 CSIZE0:CFLASH0:S=0:H=3:C=1:GOTO40
1050 '
1060 DATA 0000000000000000 7EFFFFFFFFFFFF7E 2A55AA55AA55AA54
1070 DATA 00C00ECF0F8A0000 00C000C000840000 0000F037F0740000
1080 DATA 0000000000000000 0002FD6502000000 0002FD6502000000
1090 DATA 0010183C3C180800 002C66427E7E1C00 003C7E7F7F7E3C00
1100 DATA 387C7C007C380000 387C7C1000003824 386C7C007EB83824
1110 DATA 001E7040C0808000 00DE7070D88C8603 005E7050C8848201
1120 DATA 080400040000001C 08040004007C3F00 08040C1B1F030000
1130 DATA 1020002040000038 10200020403EFC00 102030D8B8C00000
1140 DATA 0000000000000000 00000020404080FF 0000001E003D7B00
1150 DATA 0000000000000000 0000001211110BFD 000000EC08EAF402
1160 DATA 060E040000000000 808080808 0FF0000 767E047979000000
1170 DATA 0000000000000000 09090B0F0EFC0000 F4F205F2F2040000
1180 L$="E":M$="IJ"+CHR$(&H1F)+CHR$(&H1D)+CHR$(&H1D)+"KL":N$="GH"
1190 DIM AX(3),AY(3):RETURN
```

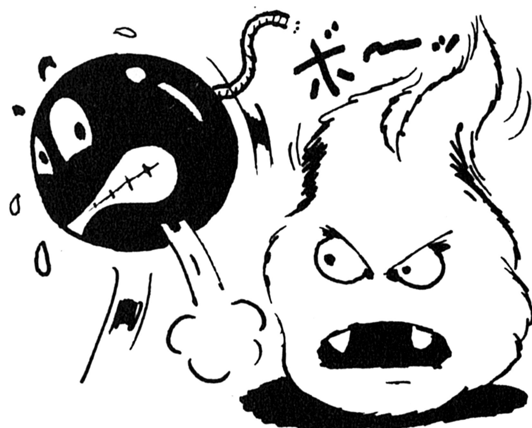
X1

★FP－1100でLOADしているときに，FMラジオを92MHzぐらいにしておくと，プログラムの音が聞こえます。アンテナはデータ・レコーダのほうに向けてください。（北海道上川郡・**落合政信12才**）……**【影：すごい！】**

X1/C/D(G-RAM1)用

BOMB（ボム） ATTACK（アタック）

杉田　哲也



●STORY

地球から，はるか離れたディリア星では，レッセル国と，ロークストイ国との勢力争いがはげしかった。

そして，ついに，２か月前，戦争が起きてしまったのだった。まだ，戦闘機や核兵器のないこの星では，武器となるのは，昔から開発されてきた戦闘用ロボットであった。

レッセル国側の主力ロボットは，爆弾型で，動けば導火線が伸びていくという，変わったタイプである。停止していると，この爆弾の導火線はどんどん短くなっていき，ついに爆発するのだった。

これを使って，ロークストイの主要ビルを破壊しようというのだが，このロボットには，いくつかの欠点がある。一つは，火気に触れると，そのまま爆発してしまうのだ。その他には，爆発力が弱いということもある。そこで，このロボットをビルの各階の火薬庫で爆発することにした。

●How to Play

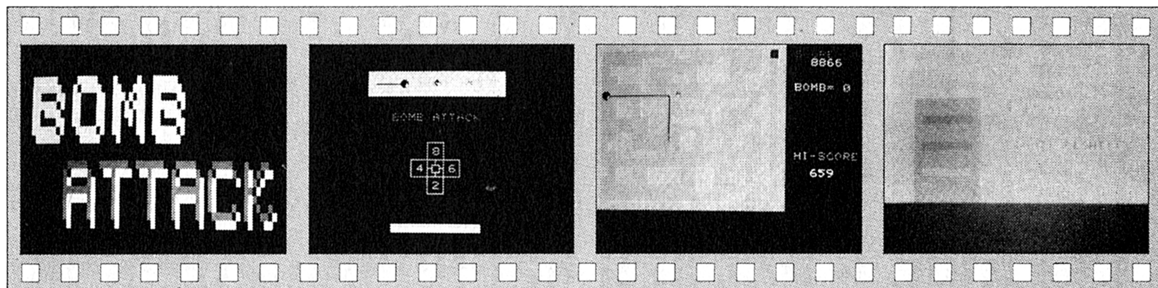
プログラムを入力し，RUNしてみてください。タイトルが消えると，ゲーム・スタートのスタンバイ状態となりますので，表示されているとおりにⓈキーを押してください。すぐに，画面に表示されます。爆弾は左下に現われます。右下には，敵の対爆弾用ロボット「ＦＩＲＥ」が表示され，右上には赤マルが表示されます。ここが火薬庫なのですが，残念なことに，ここにすぐ入ることはできません。

ここに入るためには，左上にいるロボットを５回破壊してください。体当たりすればいいのです。このロボットは，各階においてタイプがちがい，合計３タイプあります。これらは，すべて性質がちがうのですが，得点はどれも同じです。

ＦＩＲＥの動きは，わざと正確にしてあります。その正確さを利用して，導火線で行く手をふさいでください。導火線は，コーティングされているため，火気はとおしません。１面クリアごとに爆弾が一つ増えます。

●キー・ロボット

……ＢＵＧＲＯＩＤ（バグロイド）
動きは最も簡単で，壁に当たると進行方向を変える。直進型



《写真１》タイトル画面。点滅します　《写真２》上にキャラが表示され，Ⓢキーで始め　《写真３》導火線のついた爆弾型ロボットを操作！　《写真４》面クリアすると，でてきます

★影さんの本名は何というんですか？三太郎，ごんざえ門，段十郎，このどれかでしょう。（徳島市・とけちゃんWMユーザーズ：クラブ）……【影：さて，私は誰でしょう。ブー！おしい。私は，影の何ものでもない。】

🗴……PAGRY（パグリィ）

壁に当たると，左右の向きを変える。上下にはランダムに進む。ジグザグ型

🗴……AMEBAN（アメーバン）

こいつはおそろしい。FIREに近づいて行く習性があるので，ヘタに追跡すると，FIREにつかまってしまう。ジグザグ型

＊注…これらのロボットは，すべて，導火線に接触すると，それを縮めるという能力を持っていますが，その他は動き回るだけです。

●P. S.

FIREの動きですが，これは，7面目から少し変わります。どういうことかは，やってみてのお楽しみです。

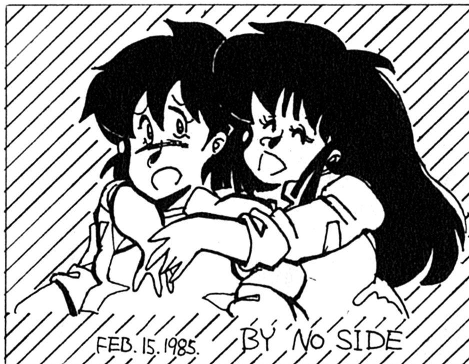
CHECKER FLAG

Dr.D：導火線が伸びるとは，おもしろいぞ。

編：X1は，ユーザー定義文字があるので，キャラクタに凝ってもスピードが遅くならないから，ゲームも作りやすいですね。

Dr.D：敵に性格をつけているのがよい。ただもう少し，種類を多くしてほしかったところじゃな。プログラムについては，別に問題はないが，字と字の間をあけたほうが見やすいぞ〜。

評…かっわいい〜(一同)



by NO SIDE

BOMB ATTACKのプログラム・リスト

```
10 INIT:CLEAR:DEFINTa-r,t-z:DIMhr(26),ht(26),b$(6):SCREEN:RANDOMIZE
20 CLS:CLICK OFF:WIDTH80:SOUND7,63:CGEN1:GOSUB730
30 '
40 '             MAIN
50 '
60 CGEN1:ONa1 GOSUB290,370,460:GOSUB550:COLOR7:o=STICK(0):r$="D":IFq=0 THENr$="E
"
70 IFo=2ANDCHARACTER$(r,t+1)="N" THENIFq=1 THENr$="F":q=0:w=1 ELSEIFq=-1 THENr$=
"H":q=0:w=1ELSEq=0:w=1
80 IFo=8ANDCHARACTER$(r,t-1)="N" THENIFq=1 THENr$="G":q=0:w=-1 ELSEIFq=-1 THENr$
="I":q=0:w=-1ELSEq=0:w=-1
90 IFo=4ANDCHARACTER$(r-1,t)="N" THENIFw=1 THENr$="G":q=-1:w=0 ELSEIFw=-1 THENr$
="F":q=-1:w=0ELSEq=-1:w=0
100 IFo=6ANDCHARACTER$(r+1,t)="N" THENIFw=1 THENr$="I":q=1:w=0 ELSEIFw=-1 THENr$
="H":q=1:w=0ELSEq=1:w=0
110 IFCHARACTER$(r+q,t+w)="N" THENCURSORr,t:PRINTr$:r=r+q:t=t+w:CURSORr,t:PRINT"
A":hr(b)=r:ht(b)=t:b=b-1:IFb=-1 THENb=26
120 IF r=22 ANDt=2THEN630
130 CURSORhr(a),ht(a):PRINT"N":a=a-1:IFa=-1 THEN a=26
140 IFhr(a)=r ANDht(a)=t THEN210
150 CURSORhr(a),ht(a):PRINT"K"
160 IF CHARACTER$(r+q,t+w)="B"THENPLAY"v14o1g2:v14o3g2:v14o5g2":CURSORk,l:PRINT"
J":PLAY"v14o4g:v14o6g:v14o8g":PAUSE2:CURSORk,l:PRINT"N":k=hr(a):l=ht(a):n=1:m=-m
1:sc=sc+50:f=f-(f<5):IFf=5THENCURSOR21,18:PRINT"N":GOTO130ELSE130
170 CGEN:sc=sc+1:CURSOR26.2:PRINTsc:GOTO60
180 '
190 '        BOMB DIE
200 '
210 PLAY"v14o1c6":TEMPO1000:FOR I=1 TO80:CURSOR r,t:PRINT"A":PLAY"V14o1C0":CURSO
R r,t:PRINT"L":PLAY"v14o8b0":NEXT:CURSOR r,t:PRINT"M":TEMPO200
220 PLAY"v14o1c9:v14o4c9:v14o8c9":CGEN
230 bo=bo-1:IFbo>-1THENGOSUB1340:GOTO60
240 COLOR 7:CURSOR7,10:PRINT"GAME OVER":CURSOR25,19:COLOR 6:CFLASH1:PRINT"HIT [S
] KEY":CFLASH:KEY0,"":IFsc>hs THENhs=sc
245 PAUSE20:TEMPO250:PLAY"v14o5c3rcra5ga3grf6g5f3erd6c3rd7:v14o3o4c3rcra5ga3grf6
g5e3drd6c3rd7:v13o4g5gece3c5a6c5a3d5a6g5a7"
250 IFINSTR("Ss",INKEY$)=0 THEN250 ELSE20
260 '
270 '        BUG ROID
280 '
290 o$=CHARACTER$(k+n,l+m):IF o$="A"THENPLAY"v14o1g2:v14o3g2:v14o5g2":CURSORk,l:
PRINT"J":PLAY"v14o4g:v14o6g:v14o8g":PAUSE2:CURSORk,l:PRINT"N":k=hr(a):l=ht(a):n=
-n1:m=-m1:s=s+50:f=f-(f<5):IFf=5THENCURSOR21,18:PRINT"N":RETURN130ELSERETURN130
300 IFINSTR("DEFGHI",o$)>0 THENCURSORhr(a),ht(a):PRINT"N":a=a-1:IFa=-1THENa=26:I
Fa=b THENRETURN210ELSEIFa=b THENRETURN210
310 IFo$="N"THENCURSORk,l:PRINT"N":k=k+n:l=l+m:CURSORk,l:PRINT"B":RETURN
320 z=RND(1):IF n=0THENn=(z=0)-(z=1):m=0ELSEm=(z=0)-(z=1):n=0
330 RETURN
340 '
350 '          AMEBAN
360 '
370 o$=CHARACTER$(k+n,l+m):IF o$="A"THENPLAY"v14o1g2:v14o3g2:v14o5g2":CURSORk,l:
PRINT"J":PLAY"v14o4g:v14o6g:v14o8g":PAUSE2:CURSORk,l:PRINT"N":k=hr(a):l=ht(a):n=
-n1:m=-m1:s=s+50:f=f-(f<5):IFf=5THENCURSOR21,18:PRINT"N":RETURN130ELSERETURN130
380 IFINSTR("DEFGHI",o$)>0 THENCURSORhr(a),ht(a):PRINT"N":a=a-1:IFa=-1THENa=26:I
Fa=b THENRETURN210ELSEIFa=b THENRETURN210
390 IFo$="N"THENCURSORk,l:PRINT"N":k=k+n:l=l+m:CURSORk,l:PRINT"B":RETURN
400 n=SGN(k1-k)*z:m=SGN(l1-l)*z:IFRND(1)<.7THENz=-z
410 IFCHARACTER$(k+n,l)="N"ANDCHARACTER$(k+n,l+m)<>"N"THENm=0:RETURN
420 IFCHARACTER$(k+n,l+m)<>"N"ANDCHARACTER$(k,l+m)="N"THENn=0:RETURN ELSERETURN
430 '
440 '          PAGRIN
450 '
460 z=RND(1):m=(z=0)-(z=1):IFCHARACTER$(k+n,l)="N"ANDCHARACTER$(k+n,l+m)<>"N"THE
Nm=0
470 IFCHARACTER$(k+n,l+m)<>"N"ANDCHARACTER$(k,l+m)="N"THENn=-n
480 o$=CHARACTER$(k+n,l+m):IF o$="A"THENPLAY"v14o1g2:v14o3g2:v14o5g2":CURSORk,l:
PRINT"J":PLAY"v14o4g:v14o6g:v14o8g":PAUSE2:CURSORk,l:PRINT"N":k=hr(a):l=ht(a):n=
1:m=-m1:s=s+50:f=f-(f<5):IFf=5THENCURSOR21,18:PRINT"N":RETURN130ELSERETURN130
490 IFINSTR("DEFGHI",o$)>0 THENCURSORhr(a),ht(a):PRINT"N":a=a-1:IFa=-1THENa=26:I
Fa=b THENRETURN210ELSEIFa=b THENRETURN210
500 IFo$="N"THENCURSORk,l:PRINT"N":k=k+n:l=l+m:CURSORk,l:PRINT"B"ELSEn=-n:m=0
510 RETURN
520 '
530 '          FIRE
540 '
550 n1=SGN(r-k1):m1=SGN(t-l1):IFCHARACTER$(k1+n1,l1)="N"ANDCHARACTER$(k1+n1,l1+m
1)<>"N"THENm1=0:GOTO580
560 IFCHARACTER$(k1+n1,l1+m1)<>"N"ANDCHARACTER$(k1,l1+m1)="N"THENn1=0:GOTO580
570 IFn1 ANDm1 ANDr<7THENIFp=0THENn1=0:p=1ELSEm1=0:p=0
```

★**影**：これ，げっぷでいいですか。**店員**：どうぞ，どうぞ。**影**：では，ゲップ(の音)。**店員**：…。（岐阜県高山市・高垣昌弘13才）……【**つぐ美**：やだー。きたなーい。**影**：ゲップ(の音)は，私のあいさつなんだ。ゲゲプー。】

```
580 o$=CHARACTER$(k1+n1,l1+m1):IFo$="A"THENRETURN210
590 IFo$="N"THENCURSORk1,l1:PRINT"N":k1=k1+n1:l1=l1+m1:CURSORk1,l1:PRINT"C":RETU
RN ELSERETURN
600 '
610 '           ROUND CLEAR
620 '
630 PLAY"v14o5g4fedgrg:v12o4g4cgcgcg"
640 CURSORhr(a),ht(a):PRINT"N":a=a-1:IFa=-1 THEN a=26
650 CURSORhr(a),ht(a):PRINT"K":PLAY"v12o4c2:v12o6c2:v12o8c2":sc=sc+200:CGEN:CURS
OR26,2:PRINTsc:CGEN1:IFhr(a)=r ANDht(a)=t THEN660 ELSE640
660 PAUSE 20:f=0:rr=rr+1
670 SOUND6,31:SOUND7,31:SOUND10,16:SOUND11,255:SOUND12,255:SOUND13,0
680 CGEN:COLOR2:FORi=1TO500:CURSORRND(1)*23,RND(1)*19:PRINT"*":NEXT:PAUSE20:SOUN
D7,63:ro=ro+1:IFro=4THENro=1
690 GOSUB2070:bo=bo+1:al=RND(1)*2+1:GOSUB1340:GOTO60
700 '
710 '              CHARACTER'S DATAS
720 '
730 DEFCHR$(32)=HEXCHR$("0000000000000000000000000000000000000000000000000")
740 DEFCHR$(65)=HEXCHR$("000000002020400C3810000020285C3C3810000020285C3")
750 DEFCHR$(67)=HEXCHR$("0000005A342424 18FFFFFFFFFFFFFFFEFCBC1818999DBE7")
760 DEFCHR$(68)=HEXCHR$("0000000000000000FFFFFFFF00FFFFFFFFFFFFFF00FFFFFF")
770 DEFCHR$(69)=HEXCHR$("0000000000000000EFEFEFEFEFEFEFEFEFEFEFEFEFEFEFEF")
780 DEFCHR$(70)=HEXCHR$("0000000000000000FFFFFFFF1FCFEFEFFFFFFFFF1FCFEFEF")
790 DEFCHR$(71)=HEXCHR$("0000000000000000EFEFEFCF1FFFFFFFEFEFEFCF1FFFFFFF")
800 DEFCHR$(72)=HEXCHR$("0000000000000000FFFFFFFF0E7EFEFFFFFFFFFF0E7EFEF")
810 DEFCHR$(73)=HEXCHR$("0000000000000000EFEFEFE7F0FFFFFFEFEFEFE7F0FFFFFF")
820 DEFCHR$(75)=HEXCHR$("00040420000040220FFFFFFFFFFFFFFFF752EB81E241ACD3")
830 DEFCHR$(76)=HEXCHR$("242893696B171A2CFFFFFFFFFFFFFFFFE3892B0D53359BE7")
840 DEFCHR$(77)=HEXCHR$("01802014D4030004FFFFFFFFFFFFFFFFBEF5D7D7A3CE7FBB")
850 DEFCHR$(78)=HEXCHR$("0000000000000000FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF")
860 DEFCHR$(135)=HEXCHR$("FFFFFFFFFFFFFFFF000000000000000055AA55AA55AA55AA")
870 b$(1)=HEXCHR$("00000008044242C3E7C3DBDBC7A5BD3CE7C3004246A5BD3C")
880 b$(2)=HEXCHR$("DB3C7EDBDB7E7E2424C3A55A5AA581DB24C3A55A5AA581DB")
890 b$(3)=HEXCHR$("00003622000002263FFFFFFE8FFFFDD9CE3C1B6A280C1DD9C")
900 b$(4)=HEXCHR$("0000000804444 2C5E5B7DBBBCFB39D3A65B601A34EB39D3A")
910 b$(5)=HEXCHR$("A8B55E7FFFBC32A5574AA1C22443CD5A574AA1C22443CD5A")
920 b$(6)=HEXCHR$("00002632 0000A221FFFFEFFBFFFF5DDEA6F1A6B2E54855D6")
930 DEFCHR$(66)=b$(1)
940 '
950 '         DEMONSTRASION
960 '
970 COLOR7:CURSOR0,2:PRINT"     ████      ████   █     █   █████"
980 PRINT"     █NNNNN█   █ NNNN█  ██   ██N  █NNNNN█"
990 PRINT"     █N    █N █N    █N ██ █ █N █N    █N"
1000 PRINT"     █N████ N  █N    █N █N █ N█N █N████ N"
1010 PRINT"     █N NNN█   █N    █N █N █N █N █N NNN█"
1020 PRINT"     █N    █N █N    █N █N  N █N █N    █N"
1030 PRINT"     █████ N   █████ N █N    █N █████ N"
1040 PRINT"      NNNNNN    NNNNN   N     N  NNNNNN"
1050 PRINT:PRINT:COLOR6
1060 PRINT"           ████  █████ █████  ████  ████  █  ██"
1070 PRINT"          █ NNNN█  NN█NNNN NN█NNNN █ NNNN█ █ NNNN█ █N █ NN"
1080 PRINT"          █N   █N   █N     █N   █N   █N █N    N █N█ N"
1090 PRINT"          ██████N   █N     █N   ██████N █N      ██ N"
1100 PRINT"          █NNNNN█N   █N     █N   █NNNNN█N █N      █N█"
1110 PRINT"          █N   █N   █N     █N   █N   █N █N   █  █N █  █"
1120 PRINT"          █N   █N   █N     █N   █N   █N  █████ N █N  ██ N"
1130 PRINT"           N    N    N      N    N    N  NNNNN  N   NN"
1140 TEMPO160:PLAY"v14o4g3r:gr1o5c3o4bag6r0g3a5g3fe6"
1150 FORi=1TO3:FORj=0TO7:COLOR,j:PAUSE1:NEXTj,i:COLOR,0
1160 PAUSE 10:WIDTH40:COLOR 7:CGEN1:CURSOR0,2
1170 PRINT"            ████████████████
1180 PRINT"            █DDDANNNBNNNCNNN█
1190 PRINT"            ████████████████":PRINT:PRINT
1200 COLOR2:CGEN:PRINT"                BOMB ATTACK":PRINT:PRINT
1210 COLOR4:PRINT"                 ┌─┐"
1220 PRINT"               |8|"
1230 PRINT"             ┌─┼─┼─┐"
1240 PRINT"             |4├□┤6|"
1250 PRINT"             └─┼─┼─┘"
1260 PRINT"               |2|"
1270 PRINT"               └─┘"
1280 COLOR 6:CFLASH1:CURSOR14,20:PRINT"HIT [S] KEY":TEMPO200:KEY0,""
1290 CFLASH:IFINSTR("Ss",INKEY$)=0THEN1290
1300 sc=0:bo=5:ro=1:rr=1:f=0:al=RND(1)*2+1
1310 '
1320 '          CRT SET
1330 '
1340 COLOR 7:CGEN 1:CLS:ON ro GOSUB1470,1670,1870
1350 IF f=5THENCURSOR21,18:PRINT"N"
1360 CGEN:COLOR 2:CURSOR22,1:PRINT"●":CURSOR25,9:PRINT"ROUND":rr:COLOR4
1370 CURSOR25,1:PRINT"SCORE":CURSOR26,2:PRINTsc:COLOR5:CURSOR25,5:PRINT"BOMB=";b
o:CURSOR25,13:COLOR6:PRINT"HI-SCORE":CURSOR26,15:COLOR7:PRINThs
1380 r=6:t=16:q=0:w=-1:a=26:b=0:r$="E":k=1:l=1:n=1:m=0:k1=20:l1=18:n1=0:m1=-1:p=
0:z=1
```

```
1390 DEFCHR$(66)=b$(al):DEFCHR$(74)=b$(al+3)
1400 RESTORE:FOR i=1 TO 26:READ hr(i),ht(i):NEXT
1410 PLAY"v14o4g2r2g2r0g2r0g6"
1420 COLOR7:RETURN
1430 DATA 6,16,6,17,7,17,8,17,9,17,10,17,11,17,12,17,12,18,11,18,10,18,9,18,8,18
,7,18,6,18,5,18,4,18,3,18,2,18,1,18,1,17,2,17,3,17,4,17,5,17,5,16,5,15
1440 '
1450 '          ROUND'S DATAS
1460 '
1470 PRINT"████████████████████████":'   1ST ROUND PATTERN
1480 PRINT"█BNNNNNNNNNNNNNNNNNNN█N█"
1490 PRINT"█NNNNNNNNNNNNNNNNNNNNN█N█"
1500 PRINT"█NN████NN████████NN███N█"
1510 PRINT"█NN████NN████████NN███N█"
1520 PRINT"█NN████NNNNNNNNNNNNN███N█"
1530 PRINT"█NN████NNNNNNNNNNNNN███N█"
1540 PRINT"█NNNNNNNN███NN██NNNN█N█"
1550 PRINT"█NNNNNNNN███NN██NNNN█N█"
1560 PRINT"█NN████NN███NN████NN█N█"
1570 PRINT"█NN████NN███NN████NN█N█"
1580 PRINT"█NNNN██NNNNNNNNNNNNNNN█N█"
1590 PRINT"█NNNN██NNNNNNNNNNNNNNN█N█"
1600 PRINT"██NNNNNN██NN██NN██NN█N█"
1610 PRINT"███NNNNNN██NN██NN██NN█N█"
1620 PRINT"█████NN████NNNNNN██NN█N█"
1630 PRINT"████EA████NNNNNN██NN█N█"
1640 PRINT"█HDDDGIDDDDDF██NNNNNN█N█"
1650 PRINT"█IDDDDDDDDDDG██NNNNNC█N█"
1660 PRINT"████████████████████████":RETURN
1670 PRINT"████████████████████████":'   2ND ROUND PATTERN
1680 PRINT"█BNNNNNNNNNNNNNNNNN███N█"
1690 PRINT"█NNNNNNNNNNNNNNNNNNN███N█"
1700 PRINT"█NN████NN████████NN███N█"
1710 PRINT"█NN████NN██NNNNNNNN███N█"
1720 PRINT"█NNNNNNNNNNNNNNNNNNNNNN█N█"
1730 PRINT"█NNNNNNNNNNNN█████NNNN█N█"
1740 PRINT"█NN██████NN████████NN█N█"
1750 PRINT"█NN████NNNN████████NN█N█"
1760 PRINT"█NNNNNNNNNNNNNNNNNNNNNN█N█"
1770 PRINT"█NNNNNN██NNNNNNNNNNNNN█N█"
1780 PRINT"█N███NNNNNN████████NN█N█"
1790 PRINT"█N███NNNNNN████████NN█N█"
1800 PRINT"█NNNNNN██NNNNNNNN███NN█N█"
1810 PRINT"█NNNNNN██NNNNNNNN███NN█N█"
1820 PRINT"█NN██NN████NN██NN██NN█N█"
1830 PRINT"█NN██EA████NN██NN██NN█N█"
1840 PRINT"█HDDDGIDDDDDF██NNNNNN█N█"
1850 PRINT"█IDDDDDDDDDDG██NNNNNC█N█"
1860 PRINT"████████████████████████":RETURN
1870 PRINT"████████████████████████":'   3RD ROUND PATTERN
1880 PRINT"█BNNNNNNNNN██NNNNNNNNNN█N█"
1890 PRINT"█NNNNN████NNNNNN███NNNN█N█"
1900 PRINT"█N█████NNNNNN████NNNN█N█"
1910 PRINT"█NN████NNN██N████NN███N█"
1920 PRINT"█NNNNN█NNNNNNN█NNNN███N█"
1930 PRINT"█NNNNNNNNNNNNNNNNNNNNNNN█N█"
1940 PRINT"█NN██N███NN████NN███NN█N█"
1950 PRINT"█NN██N███NNNNNN█NNNN██N█"
1960 PRINT"█NNNNNN██NN████N█NNNNN█N█"
1970 PRINT"█NNNNNN██NNNNNNNNN███N█N█"
1980 PRINT"█NN██NNNNNN██N██NNNNN█N█"
1990 PRINT"█N███NNNNNN██N██N██NN█N█"
2000 PRINT"█NN██████NNNNNNNNNNNNN█N█"
2010 PRINT"█NNNNNNNNNNNNNNNNNN██NN█N█"
2020 PRINT"██N██NN████NN██NN██N██N█"
2030 PRINT"█NN██EA████NN██NN██NN█N█"
2040 PRINT"█HDDDGIDDDDDF██NNNNNN█N█"
2050 PRINT"█IDDDDDDDDDDGNNNN██NC█N█"
2060 PRINT"████████████████████████":RETURN
2070 COLOR5:LINE(0,0)-(39,18),"█",,bf:COLOR4:LINE(0,19)-(39,24),"▓",,bf
2080 COLOR7:LINE(5,7)-(12,18),"▓",,bf
2090 COLOR5:FORi=9TO15STEP 3
2100 IF 6-(i/3)<ro OR ro=1 THEN CFLASH1 ELSECFLASH
2110 LINE(6,i)-(11,i),"▓",,bf:NEXT:CFLASH
2120 CREV1:CURSOR16,8:PRINT"ｵﾒﾃﾞﾄｳ!":CURSOR16,12:PRINT"FIGHT! FIGHT!!"
2130 IFro=1 THEN CURSOR16,16:PRINT"GO TO NEXT BUILDING!"
2140 CREV:PAUSE20
2141 TEMPO300:PLAY"v14o5c3rcra5ga3grf6g5a3grf6e3rf7:v14o3o4c3rcra5ga3grf6g5a3grf
6e3rf7:v13o4g5gece3c5a6c5e3c5a6d5a7"
2149 TEMPO200:RETURN
2150 '
2160 '      ◆◆ BOMB ATTACK ◆◆
2170 '
2180 '    Programed by T.Sugita
2190 '
2200 '              in 1984
```


★昨日，夢を見ました。登場人物は，サルとねずみといのししとカバと，それに影さんです。でも，起きたら，忘れちゃいました。(千葉県松戸市・けんぞう13才)……【影：これでどんなストーリーがあるっていうんだ。】

JR-800用

DARUMA Attack

ダルマ DARUMA アタック Attack

ねづmkII

STORY

日本ブームが世界に広まって久しい。中でも「ダルマ落とし」の人気は異常に盛り上がり，オリンピック正式種目に加えられるほどだった。

そんなある日，東京タワー跡にそびえたつ「ダルマタワー」にオハジキ星人が攻めてきた。世界チャンプのMr. GONは，タワーのブロックを飛ばしてむかえ撃つのだった。

あそびかた

右から，オハジキ星人が飛んできます。[A]，[Z]キーでMr.GONを上下に動かし，スペース・キーでブロックを飛ばしてやっつけてください。レベル＋２の敵をやっつけると，面クリアです。レベルはクリアするごとにアップし，一定の数になるともとにもどります。

クリアするごとに，ラウンド×100のボーナスがもらえます。ブロックを使いきるか，星人が一番下のブロックのところまでくると，GAME　OVERです。

SCORE 400

ROUND 1

《写真１》ダルマ落としの要領で，スコーン!!

DARUMA Attackのプログラム・リスト

```
10 KEY0,"W.32,8"+CHR$(13)+"G.20"
+CHR$(13):END
20 GOSUB 660
30 GOSUB 520:REM SCREEN
40 REM MAIN
50 EX=24:EY=INT(RND(1)*7)+1
60 K$=INKEY$(0):IF K$="" GOTO 11
0
70 IF K$=" " GOTO 190
80 LOCATE 0,Y:PRINT " ";
90 Y=Y-(K$="a")*(Y>DY+1)+(K$="z"
)*(Y<7)
100 LOCATE 0,Y:PRINT CHR$(&HE0);

110 ON INT(RND(1)*3) GOTO 60,130

120 M1=INT(RND(1)*8)
130 LOCATE EX,EY:PRINT " ";
140 EX=EX+MX(M1):EY=EY+MY(M1)
150 EX=EX-(EX=2)+(EX=25):EY=EY-(
EY=-1)+(EY=8)
160 LOCATE EX,EY:PRINT CHR$(&HE2
+(MX=1));
170 IF (EX=3)*(EY=DY) THEN 440
180 GOTO 60
190 REM HIT
200 SOUND 100,8:LOCATE 2,Y:PRINT
" ";:X=3:C=0
210 IF (X=EX)*(Y=EY) GOTO 260
220 LOCATE X,Y:PRINT " ";
230 X=X+1:IF X=25 GOTO 310
240 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(&HE4);

250 GOTO 210
260 FOR I=0 TO 10
270 LOCATE EX,EY:PRINT CHR$(&HE5
);:LOCATE EX,EY:PRINT " ";
280 SOUND 500,4:NEXT I
290 E=E-1:S=S+100:C=1
300 LOCATE 26,2:PRINT S
310 LOCATE 2,DY:PRINT " ";
320 DY=DY+1:IF DY=7 GOTO 440
330 LOCATE 2,DY:PRINT CHR$(&HE3)
;:SOUND 100,2
340 FOR I=DY+1 TO Y:SOUND 200,2:
LOCATE 2,I:PRINT CHR$(&HE4);:NEX
T I
350 IF E=0 THEN 370
360 ON C+1 GOTO 60,50
370 REM CLEAR
380 LOCATE 5,3:PRINT "ROUND ";R;
" CLEAR !!"
390 LOCATE 5,5:PRINT "BONUS ";R*
100:S=S+R*100:R=R+1
400 L=L+1:IF L=4 THEN L=7,72:SOU
ND 383,86
410 SOUND 543,92:SOUND 457,72:SO
UND 383,86
420 FOR I=0 TO 2000:NEXT I
430 GOSUB 540:GOTO 60
440 REM GAME OVER
450 FOR I=0 TO 5:FLD 255:FLD 0
460 SOUND 300,10:NEXT I
470 LOCATE 5,3:PRINT "GAME OVER
480 IF S>H THEN H=S LOCATE 5,5:P
RINT "YOU GOT HI-SC!!"
490 LOCATE 5,7:PRINT "HIT RET KE
Y";
500 IF INKEY$(0)=CHR$(13) THEN S
OUND 500,10:GOTO 30ELSE 500
510 REM SCREEN
520 S=0:L=1:R=1
530 REM SCREEN 2
540 E=L+2:DY=0:Y=1:CLS
550 FOR I=0 TO 7:LOCATE 25,I:PRI
NT "■";:NEXT I
560 LOCATE 26,1:PRINT "SCORE"
570 LOCATE 26,2:PRINT S
580 LOCATE 26,4:PRINT "ROUND"
590 LOCATE 26,5:PRINT R
600 LOCATE 2,0:PRINT CHR$(&HE3)
610 FOR I=1 TO 7:LOCATE 2,I:PRIN
T CHR$(&HE4);:SOUND I*50,10:NEXT
 I
620 LOCATE 0,1:PRINT CHR$(&HE0)
630 FOR I=0 TO 20:SOUND 300,4:SO
UND 500,2:NEXT I:RETURN
640 END
650 REM DEMO
660 H=0:POKE&H89,1:CLS:PRINT
670 PRINT "     ┌─┐ ┌──┐┌──┐┬ ┬┌┬
┐┌──┐"
680 PRINT "     │ ┐├──┤├─┬┘│ │││
 │├──┤"
690 PRINT "     │ ││ ││ │ │ │││
 ││ │"
700 PRINT "     └──┘┴ ┴┴ ┘└──┘┴
 ┴┴ ┴"
710 PRINT "     Attack"
720 PRINT TAB(14);"By Nezu-mk2"
730 DEFINT X,Y,M,S:DIM MX(7),MY(
7)
740 FOR I=&H2000 TO &H2023:READ
A$:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT I
750 FOR I=0 TO 7:READ MX(I),MY(I
):NEXT I
760 IF INKEY$(0)=CHR$(13) THEN S
OUND50,8:RETURN ELSE GOTO 760
770 DATA 3C,7E,F7,E3,6A,3C
780 DATA 18,2C,46,62,34,18
790 DATA 18,34,62,46,2C,18
800 DATA FC,D6,86,86,D6,FC
810 DATA 7C,FE,FE,F2,F2,7C
820 DATA 94,78,3E,7C,94,08
830 DATA  0,-1, 1,-1, 1, 0
840 DATA  1, 1, 0, 1,-1, 1
850 DATA -1, 0,-1,-1
860 REM S60.1.6 Sekiya's
```


★関谷くんシリーズ：池にうかぶ舟は何隻や，日本赤十字の略は日赤や，コンバインは井関や。（京都府宇治市・**オヤジ13才**）……【**つぐ美**：これは，また新しいシリーズですか？**影**：なーおまえ，なーまえシリーズできたなってか。】

PC-8201用

修ちゃんあやうしパートII

CG. BGM



ゲームのやりかた

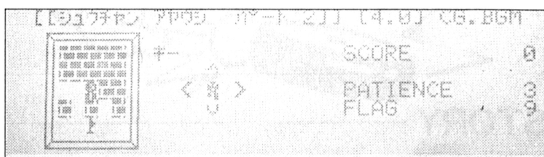
あなたは修ちゃんで，グルグルと回りながら修ちゃんを追ってくるのは，ハイパー・スライムです。こいつをさけて旗を取り，出口に向かってください。移動はカーソル・キーです。SHIFTキーで進行方向にビームを発射して，カベを消すことができます。旗は全部で10本です。

かくしキャラクタとして，パワー・ターゲット「P.」があります。ある条件になるとでてきて，ハイパー・スライムの動きが少し止まる，のろくなるなどの利点があります。自分も1人増えます。スライムの動きが速い面では，とてもやりやすくなりますよ。

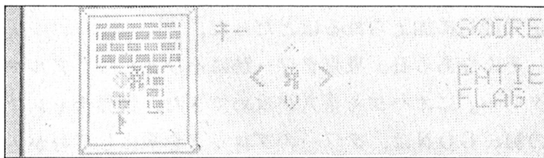
ビームでカベをこわしてばかりいると，スライムの動きが速くなることがあります。スライムにつかまったところへは，カベがセットされますので気をつけてください。

プログラムについて

マシン語使用で，高速表示が可能になっています(内部ルーチン使用)。入力には，注意してください。グラフィック・キャラクタは，英数字とカナ文字で出力してあります。ふつうに，そのまま入力してください。ただし，小文字と〝@〟は，グラフィック・キーと同時に押して入れてください。



《写真1》動きの速いピープ・ホール・ゲームです



《写真2》旗を目の前にして，スライムにやられそう!!

★↓↓うわあー……↓↓））⚹（（ドボン））⚹（（（兵庫県豊岡市・島本富貴夫11才）……【影：あら，落っこっちゃった!編：だまってみてるなんてヒドイ!!影：仕事が減ると思ったんだよね。編：ああ，ハガキの束!!】

```
10 CLEAR300,61970!:DEFINTA-Z:DEFSTRW:GOSUB760:DIMM(12),CB(3):FORI=0TO3:READCB(I)
:NEXT:FORI=0TO12:M(I)=17*I-1052:NEXT
10 CLEAR300,61970!:DEFINTA-Z:DEFSTRW:GOSUB760:DIMM(12),CB(3):FORI=0TO3:READCB(I)
:NEXT:FORI=0TO12:M(I)=17*I-1052:NEXT
20 GOSUB650:SC=0:S=0:M=5
30 SC=SC+1:F=8+(SCMOD8):ST=6-(SCMOD4):G=1:M=M-((SCAND4)=4)
40 LOCATE0,1:PRINTCHR$(27)"J   Jeeeeek":FORI=2TO6:PRINT"   r      r":NEXT:PRINT"
  ᆿeeeeeew";:LOCATE10,2:PRINT" ｷ-":LOCATE15,3:PRINT"^":LOCATE13,4:PRINT"< s.>":LO
CATE15,5:PRINT"v":GOSUB380
50 LOCATE25,2:PRINTUSING"SCORE   ######";S*10
60 LOCATE25,4:PRINTUSING"PATIENCE    ##";M:POKEM(0),32
70 A=5:B=5:X=0:Y=0:CB=136:L=ST:POKE-3399,0:P=0
80 LOCATE25,5:PRINTUSING"FLAG        ##";F
90 IFGTHENTX=RND(8)*8+2:TY=RND(8)*8+2:POKEM(TY)+TX,155+P:SOUND9000,3:G=0
100 POKE-3398,CB:POKE-3402,X:POKE-3408,A:POKE-3407,B:POKE-3401,Y:EXEC-3392
110 IFPEEK(-3400)-32THEN170
120 P=PEEK(-427)AND15:CB=CB((P¥4)AND3):XX=X+(P=4)-(P=8):YY=Y+(P=1)-(P=2):XX=XX+(
XX>12)-(XX<0):YY=YY+(YY>12)-(YY<0):IFPEEK(-425)AND1THEN340
130 IFPEEK(M(YY)+XX)-131THENX=XX:Y=YY
140 L=L-1:IFLTHEN100
150 L=ST:IFABS(X-A)>ABS(Y-B)THENA=A+SGN(X-A)ELSEB=B+SGN(Y-B)
160 P=-((ABS(A-X)<3)AND(ABS(B-Y)<3)):SOUND900-(P=0)*5000,1:GOTO100
170 P=PEEK(-3400):IFP=128THEN320
180 IFP=156THEN310
190 IFP=155THEN290
200 FORI=0TO39:LOCATE6,4:PRINTMID$("yuio @@pp ",1+IMOD10,1):SOUND10000,3:SOUND60
00,2:P=RND(1):SOUND2000,4:NEXT
210 M=M-1:G=0:POKEM(Y)+X,131:F=F-(F<1)
220 POKEM(TY)+TX,155:IFM>-1THEN60
230 LOCATE0,1:PRINTCHR$(27)"J":BEEP
240 PRINT"    G A M E    O V E R":BEEP
250 PRINT:PRINT"    SCORE   ";S*10:BEEP:PRINT
260 PRINT"         PUSH ANY KEY";:BEEP
270 POKE65128!,0:W=INPUT$(1)
280 GOTO20
290 F=F+(F>0):POKEM(Y)+X,32:FORI=1TO10:SOUND4000,3:SOUND6000,2:S=S+1:LOCATE33,2:
PRINTUSING"#####";S:P=RND(8):NEXT
300 G=1:P=-((F(1)*27)*((SMOD200)<>0)-(((SMOD200)=0)ORF=(S¥10)MOD10):GOTO80
310 P=(F<3)*27:G=1:L=L+20:ST=ST-(ST<5):POKEM(Y)+X,32:M=M+1:FORI=3000TO100STEP-10
0:SOUNDI,1:NEXT:LOCATE37,4:PRINTUSING"##";M:GOTO80
320 POKE-3398,136:S=S+M*2
330 FORI=20TO100:SOUNDI*I,1:S=S+3:LOCATE33,2:PRINTUSING"#####";S:EXEC-3392:NEXT:
GOTO30
340 P=PEEK(M(YY)+XX):SOUND1000,10:POKEM(YY)+XX,32:POKEM(TY)+TX,155:F=F+1:ST=ST+(
ST>2AND(F=1ORRND(8)<.2))
350 S=((S-50)¥10)*10:IFP=155ORP=128THEN130
360 LOCATE33,2:PRINTUSING"#####";S:LOCATE37,5:PRINTUSING"##";F:IFS<0THEN200ELSE1
30
370 ' ﾒｲﾛ ﾂｸﾙ
380 FORI=0TO288:POKE-1088+I,131:NEXT
390 LOCATE25,2:PRINT" NOW MAZE"
400 LOCATE25,4:PRINT"  MAKING !"
410 X=0:Y=0:XX=0:YY=0:POKEM(0),32:POKE-3408,0:POKE-3407,0:POKE-3398,136
420 R=0:I=RND(8)*4+1
430 R=R+1:ONIGOSUB460,550,490,520
440 IFR=0THEN420
450 IFR<4THENI=(IMOD4)+1:GOTO430ELSE600
460 IFX=0THENRETURN
470 IFPEEK(M(Y)+X-2)=32ANDRND(8)<.8THENRETURN
480 TX=-1:TY=0:GOTO580
490 IFY=0THENRETURN
500 IFPEEK(M(Y-2)+X)=32ANDRND(8)<.8THENRETURN
510 TX=0:TY=-1:GOTO580
520 IFX=12THENRETURN
530 IFPEEK(M(Y)+X+2)=32ANDRND(8)<.8THENRETURN
540 TX=1:TY=0:GOTO580
550 IFY=12THENRETURN
560 IFPEEK(M(Y+2)+X)=32ANDRND(8)<.8THENRETURN
570 TX=0:TY=1:GOTO580
580 R=0:X=X+TX:Y=Y+TY:POKEM(Y)+X,32:POKE-3402,X:POKE-3401,Y:EXEC-3392
590 X=X+TX:Y=Y+TY:POKEM(Y)+X,32:POKE-3402,X:POKE-3401,Y:EXEC-3392:RETURN
600 XX=XX+2:IFXX>12THENXX=0:YY=YY+2
610 X=XX:Y=YY:IFYY>12THEN630
620 POKE-3408,XX:POKE-3407,YY:GOTO420
630 POKEM(1),32:POKEM(0)+1,32:BEEP:RETURN
640 ' ｾﾂﾒｲ
650 CLS:PRINT"  [[ｼｭｳﾁｬﾝ ｱﾔｳｼ  ﾊﾟｰﾄ 2]] [4.0] CG.BGM":PRINT
660 PRINT" ｼｭｳﾁｬﾝ[s] ﾊ ｶｹﾞ ﾆ ﾂｶﾏｯﾃｼﾏｲ ﾒｲﾛ ﾉ ﾅｶ ﾆ":SOUND4000,10
670 PRINT"ﾄｼﾞｺﾒﾗﾚﾃ ｼﾏｲﾏｼﾀ｡   ｿｺﾊ ｱｶﾙｸﾃ ｷﾓﾁﾉｲｲﾄｺﾛ":SOUND6000,10
680 PRINT"ﾀﾞｹﾄﾞ ｽﾋﾟﾝﾓﾝｽﾀｰ[b] ｶﾞ ｲﾃ ｼｭｳﾁｬﾝ ﾆ ｱｳﾄ":SOUND5000,10
690 PRINT"ｼｭｳﾁｬﾝ ｦ ｲｼﾞﾒﾏｽ｡   ｵｳﾁﾍ ｶｴﾙﾀﾒﾆ ﾊﾀ[¥] ｦ":SOUND3000,10
700 PRINT"ﾄｯﾃ ﾃﾞｸﾞﾁ[z] ｶﾗ ﾆｹﾞﾀﾞｼﾃ  ! ﾅﾆｶ ｵｼﾃﾖ";:SOUND2000,15
710 POKE65128!,0:W=INPUT$(1)
720 FORI=400TO4700STEP100
730 SOUNDI/2,2:SOUNDI,1
740 NEXT:RETURN
750 ' ｷｬﾗｸﾀ & ﾏｼﾝｺﾞ ﾃﾞｰﾀ ｶｷｺﾐ
760 SCREEN0,0:CLS:P=-3566
770 POKE65215!,18:POKE65216!,242
780 PRINT:PRINT:PRINT"      [";
790 FORI=131TO156:SOUND3000,2
800 FORR=0TO5:READD:POKEP,D:P=P+1
810 NEXT:PRINTCHR$(I)"]"CHR$(29);
820 NEXT
830 P=-3392:FORI=0TO127:READD:POKEP+I,D:NEXT
840 RETURN
850 DATA187,131,187,187,56,187
860 DATA24,52,114,126,60,24
870 DATA24,60,126,114,52,24
880 DATA24,60,126,78,44,24
890 DATA24,44,78,126,60,24
900 DATA110,125,23,253,238,0
910 DATA238,253,23,125,110,0
920 DATA106,123,29,255,238,0
930 DATA234,251,29,127,110,0
940 DATA110,127,29,251,234,0
950 DATA238,255,29,123,106,0
960 DATA252,12,20,228,36,36
970 DATA36,36,228,20,12,252
980 DATA63,48,40,39,36,36
990 DATA36,36,39,40,48,63
1000 DATA36,36,36,36,36,36
1010 DATA255,0,0,255,0,0
1020 DATA0,0,255,0,0,255
1030 DATA238,251,29,255,238,0
1040 DATA238,255,29,251,238,0
1050 DATA238,255,23,251,238,0
1060 DATA238,251,23,255,238,0
1070 DATA238,255,27,255,238,0
1080 DATA119,175,216,175,119,0
1090 DATA0,64,127,78,4,0
1100 DATA 127,127,9,111,102,0
1110 ' ﾏｼﾝｺﾞ ﾃﾞｰﾀ
1120 DATA42,176,242,205,46,243,50,178
1130 DATA242,58,179,242,60,230,3,50
1140 DATA179,242,34,180,242,198,132,119
1150 DATA42,182,242,205,46,243,50,184
1160 DATA242,58,185,242,238,1,50,185
1170 DATA242,71,58,186,242,128,119,34
1180 DATA187,242,43,43,17,239,255,25
1190 DATA25,30,3,22,5,229,213,78
1200 DATA205,77,116,209,225,35,20,122
1210 DATA254,10,194,253,242,1,12,0
1220 DATA9,205,255,118,127,205,255,118
1230 DATA28,123,254,8,194,251,242,42
1240 DATA187,242,58,184,242,119,42,180
1250 DATA242,58,178,242,119,201,235,38
1260 DATA0,122,111,7,7,7,7,133
1270 DATA131,111,17,228,251,25,126,201
1280 DATA136,138,140,136
```

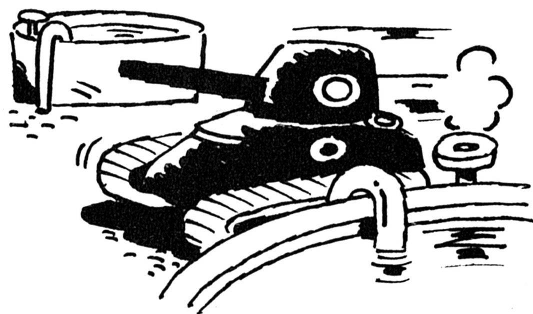

★ハガキの記事欄は144マス。OFコーナーは100マス。記事欄全てうめたら没ですか？(神奈川県南足柄市・バービー人形)……【**影**：どっちかっていうとウメやタラコよりサケのほうが。**編**：オニギリの中身じゃないんです!!】

FX-702P用

TANK TANK

タンク　タンク

杉浦　壽昭



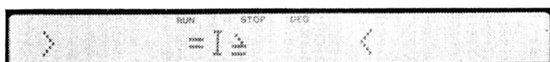
STORY

ここは，戦いの最前線。知らぬ間にあなたは敵隊のどまん中にきてしまいました。とにかく，敵をやっつけてください。

HOW TO PLAY

[F1][0]でデモが始まります。デモが終わったら，すきなキーを押してください。GAMEが始まります([F1][1]でも始まります）。

自分の戦車は，"≦" と "≧"です。[4]，[6]で左右に進みます。[V]で向いている方向にミサイルを撃ち，[X]で反対方向にシールドがでます。ミサイルを使って敵の砲台をこわし，シールドで敵のミサイルをふせいでください。燃料がなくなったとき敵の砲台を10個以上壊していれば，1面クリアです。なお，敵のミサイルと自分のミサイルでは，必ずこちらが負けます。



《写真１》シールドで，敵のタマをふせぎます

★

★

TANK TANKのプログラム・リスト

```
VAR: 26 PRG: 1680

P0: 253 STEPS
   1 PRT "> ::TANK+T
     ANK::";:WAIT 5:
     Z$="≤"
   2 X=17:GSB #2:GSB
      9
   3 GSB #3:X=X-1:GS
     B #2:GSB 9:PRT
     CSR X-1;"-";:GS
     B 9
   4 PRT CSR X-1;" "
     ;CSR X-2;"X";:G
     SB 9:PRT CSR X-
     2;" ";:IF X≠4 T
     HEN 3
   5 FOR T=1 TO 3:PR
     T CSR T;"-";:GS
     B 9:PRT CSR T;"
      ";:NEXT T
   6 FOR I=1 TO 5:PR
     T CSR 4;"X";CSR
      4;"+";CSR 4;"*
     ";:NEXT I
   7 FOR I=1 TO 10:P
     RT CSR 0;"PUSH
     ANY KEY!!":IF K
     EY≠"" THEN #1
   8 NEXT I:GOTO 1
   9 FOR I=1 TO 20:N
     EXT I:RET

P1: 822 STEPS
   5 R=0:S=0:WAIT 40
  10 R=R+1:PRT R;"ME
     N READY"
  20 PRT CSR 0;">";C
     SR 15;"<";CSR 5
     ;"START";
  30 X=7:Z$="≤":U=22
     0-R*20:A=0:B=0:
     F=0:O=0:PRT CSR
      5;"      ";
  35 GSB 9000:GSB #2
     :G=-1
  40 IF F=1;PRT CSR
     X+G;" ";:F=0
  50 IF KEY="4";IF X
     >2;GSB #3:X=X-1
     :Z$="≤":GSB #2:
     G=-1:U=U-1
  60 IF KEY="6";IF X
     <13;GSB #3:X=X+
     1:Z$="≥":GSB #2
     :G=1:U=U-1
  70 IF KEY="V";IF A
     =0;A=X+G:B=G:U=
     U-10
  80 IF C=X;GSB 5000
  90 IF KEY="X";F=1;
     PRT CSR X-G;"I"
     ;:U=U-2
 100 PRT CSR C;" ";:
     C=C+D:PRT CSR C
     ;"=";
 110 IF F=1;IF C=X-G
     ;GSB 4000:GOTO
     4100
 120 IF C=X;GSB 5000
 130 IF A=0 THEN 200
 140 IF C=A THEN 450
     0
 150 PRT CSR A;" ";:
     A=A+B:IF A=C TH
     EN 4500
 170 IF A=0;GSB 6000
     :PRT CSR 0;">";
     :GOTO 200
 180 IF A=15;GSB 600
     0:PRT CSR 15;"<
     ";:GOTO 200
 190 PRT CSR A;"-";
 200 IF U≤0 THEN 300
 210 GOTO 40
 300 IF O<10 THEN 40
     0
 310 GSB 3000:PRT "G
     OOD!! BOUNS";R*
     100:S=S+R*100
 320 FOR I=1 TO 50:N
     EXT I:GOTO 10
 400 GSB 3000:PRT "G
     AME OVER","YOU
     ARE SCORE";S:EN
     D
3000 PRT "":RET
4000 PRT CSR C;"+";C
     SR C;"*";CSR C;
     "O";CSR C;" ";:
     RET
4100 S=S+5:GSB 9000:
     GOTO 130
4500 GSB 4000:A=0:GO
     TO 200
5000 C=X:GSB 4000:X=
     C:GSB 9000:U=U-
     50:GSB #2:RET
6000 P=C:C=A:GSB 400
     0:C=P:S=S+10:A=
     0:O=O+1:RET
9000 C=INT (RAN#*2)+
     1:D=1:IF C=2;C=
     14:D=-1
9010 RET

P2: 12 STEPS
  10 PRT CSR X;Z$;:R
     ET

P3: 13 STEPS
  10 PRT CSR X;" ";:
     RET
```

《第１表》スコアとエネルギーの表

自　分	（右向≧） （左向≦）	[6]→ ←[4]	燃料－１
敵の砲台	< >		破壊すればスコア＋10
自分のミサイル	—	[V]	燃料－10
シールド	I	[X]	燃料－２
敵のミサイル	＝		シールドでふせぐスコア＋5 自分に命中　燃料－50

★［ＯＦ情報処理ミニ辞典］ＬＰとはレコードのことではなくラインプリンタ(Line Printer)のことを言います。(愛知県豊田市・加藤裕明17才)……【編：ではラインプリンタとは何でしょう。影：それはＬＰです。編：🐒】

PB-100用

オンボロ船

小川　建一

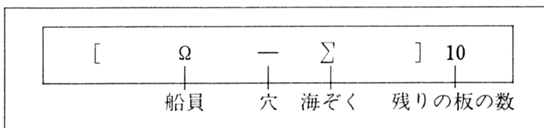


遊びかた

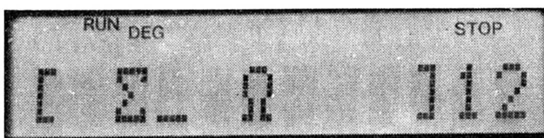
　あなたは，オンボロな船の中にいます。船員を，海ぞくにつかまらないように動かしてください。この船はオンボロなので，船にすぐ穴があいてしまいます。ほうっておくと船がしずんでしまうので，穴のところへいって板をはってください。穴を直すと，10点もらえます。

　また，海ぞくを穴に落とすと1点もらえて，板がふえます。板がなくなるか，船がしずむか，海ぞくに3人つかまるとゲーム・オーバーです。

　キー操作は，4と6で船員を左右にZで穴をうめます。



《第1図》画面の説明



《写真1》海ぞくを上手に穴にさそいこもう

オンボロ船のプログラム・リスト

```
P0
  10 PRINT "ONBORO BUNE","HI";W,"by ";$:S=0:A=0:B=10
  20 C=5:F=0:G=INT (RAN#*2:E=INT (RAN#*8+1:IF G=0;G=8
  50 F=F+1:IF F=8 THEN 250
  60 IF C>G;H=-1:GOTO 80
  70 H=1
  80 I=INT (RAN#*3-1:IF I=H THEN 80
  90 G=G+I:IF KEY="4";C=C-1:IF C<1;C=8
 100 IF KEY="6";C=C+1:IF C>8;C=1
 110 IF KEY="Z";IF C=E;S=S+10:B=B-1:F=0:E=INT (RAN#*8+1
 120 PRINT :PRINT "[ ";CSR E;"_";CSR C;"Ω";CSR G;"Σ ";CSR 9;B;CSR 9;"]";
 130 IF B<1 THEN 310
 140 IF C=G THEN 300
 150 IF G=E THEN 200
 160 GOTO 50
 200 S=S+1:B=B+1:FOR J=0 TO 3:PRINT CSR G;"Σ";:FOR N=0 TO 9
 210 NEXT N:PRINT CSR G;"_";:FOR N=0 TO 9:NEXT N:NEXT J:GOTO 20
 250 PRINT CSR 1;"████████":GOTO 310
 300 PRINT CSR C;"x":A=A+1:IF A<3 THEN 20
 310 PRINT :PRINT "END :";S:IF S>W;W=S:INPUT "NAME",$
 320 PRINT "Replay [EXE]":GOTO 10
```



by　神奈川県川崎市・山下勝己

◀評…実はこの手のOFが多いんですよ。ホント！（編）

m5用（BASIC-G）

ぴーぽー ぴーぽー

```
10 PLAY"S4 BGBGBG"
20 PLAY"S2 BGBGBG B-G-B-G-B-G-"
```

CHECKER FLAG
編：影さん，むかえがきましたよ。
影：それを言うならDr.Dだろ！
Dr.D：ウウ
どーもー♥
BY．吉田くんのあねき

▶評…まあ，かわいいUFP！（つぐ美）まあ，かわいいじゅん子ちゃん！（影）

by　栃木県宇都宮市・吉田くんのあねき

★ゲームで敵のミサイルにあたらぬ方法…ぶつかる前に「バリア！」とリセットを押す。（茨城県那珂郡・吉沢博史11才）……【影：へ～え。編：（あっマネするぞ！）。影：チロッ。編：ドキッ。影：やーめた。編：ホッ。】

PB-100+RAMパック用

プロレス

PRO-RES

高野　昌彦

2次元プロレス・ゲームです。

使用法

S0 でスタートです。"lev?" と聞いてくるので，1〜10の数を入力してください。1が弱く，10が強くなっています。**第1表**のキー操作にしたがい，"Ω""A"（チカチカ変わる）を操ってください。勝負は3本勝負で2ラウンド先取したほうの勝ちです。

上の角度表示は，自分が攻撃しているときは "DEG"，攻撃されているときは"RAD"です。また，相手のスタミナがなくなると"GRA"になります。

コツ：ワザは続けてかけること，ワザをかけられたら逃げてスタミナを回復させること，そして、小ワザをうまくつかうことです。

《写真1》あたっ！ 敵の凶器攻撃をくらってしまった

《写真2》ようし，16文キックだ。ロープにとばせ!!

PRO-RES のプログラム・リスト

```
P0
  5 VAC
 10 PRINT "*PRO-RES
    *":INPUT "Lev",
    M:GOSUB #6
 20 GOSUB #5:PRINT
    CSR X;"Ω";CSR Y
    ;"Y":
 25 IF KEY="1";IF Y
    >2;Y=Y-1
 30 IF KEY="3";IF Y
    <9;Y=Y+1
 35 E=SGN ((Y-X+1)*
    (RAN#*5-1-B)):I
    F ABS (X+E-5.5)
    ≦4;X=X+E
 40 IF T<0;MODE 6:I
    F KEY="6";IF B=
    1;GOSUB #2
 45 GOSUB #5:PRINT
    CSR X;"A";CSR Y
    ;"Ω";
 50 K$=KEY:IF S<-3*
    M;IF B=0;GOSUB
    #2
 55 D=ABS (X-Y):IF
    K$≧"1";IF K$≦"3
    ";IF RAN#<.4;IF
     D≦2 THEN 75
 60 IF D<2;IF RAN#*
    (B*4+8)<M THEN
    90
 65 IF K$≧"1";IF K$
    ≦"5";IF RAN#*5<
    B+4:IF D<2 THEN
     75
 67 IF S<T;S=S+2
 70 IF T<S;T=T+2
 72 B=.5:GOTO 20
 75 A=VAL(K$):T=T-A
    *4-B:S=S+4-A:B=
    1:IF X≦Y;A=A+5
 80 GOSUB #1:PRINT
    CSR R;"...!";:G
    OSUB #3:GOTO 20
 90 A=INT (RAN#*5+1
    ):S=S-A*4:T=T+4
    -A:B=0:IF X>Y;A
    =A+5
 95 GOSUB #1:PRINT
    CSR R;"APPO";:G
    OSUB #3:GOTO 20
P1
 10 C=X(B):MODE 5-B
    :R=0:IF C<6;R=8
 20 GOSUB #5:GOTO A
    *30
 30 PRINT CSR C;"Ω-
    o";:GOSUB #4
 35 PRINT CSR C;"Ω'
    o";:RETURN
 60 FOR I=1 TO 3:PR
    INT CSR C;"ΩΩ";
    :GOSUB #3:PRINT
     CSR C;"Ωo";
 65 GOSUB #4:NEXT I
    :PRINT CSR C;"Ω
    ・o";:RETURN
 90 FOR I=C TO 10:P
    RINT CSR I;" Ω"
    ;CSR C;"Ω";:GOS
    UB #4:NEXT I
 95 FOR I=10 TO C+2
     STEP -1:PRINT
    CSR I;"Ω ";:GOS
    UB #4:NEXT I
100 PRINT CSR C;"P-
    Ω";:GOSUB #3:IF
     C>8;RETURN
105 PRINT CSR C;"Ω
    ・o";:RETURN
120 FOR I=C TO 10:P
    RINT CSR I;" Ω"
    ;CSR C;"Ω";:GOS
    UB #4:NEXT I
125 FOR I=10 TO C+2
     STEP -1:PRINT
    CSR I;"Ω ";:GOS
    UB #4:NEXT I
130 PRINT CSR C;"o=
    Ω";:GOSUB #4:IF
     C≦8;PRINT CSR
    C;"o.・o";
140 RETURN
150 PRINT CSR C;"Ωo
    .";:GOSUB #4:PR
    INT CSR C;"Ωo'"
    ;:GOSUB #4
155 PRINT CSR C;"Ω°
    ";:GOSUB #4:PR
    INT CSR C-1;"'Ω
     ";:GOSUB #3
160 PRINT CSR C-2;"
    'o.";:IF C<3;RE
    TURN
165 PRINT CSR C-3;"
    .oo.";:RETURN
180 FOR I=1 TO 4:PR
    INT CSR C-1;"'Ω
    ";:GOSUB #4:PRI
    NT CSR C-1;"Ω";
190 GOSUB #4:NEXT I
    :PRINT CSR C-2;
    "o.";:RETURN
210 FOR I=1 TO 2:PR
    INT CSR C-1;"ΩR
    ";:GOSUB #3:PRI
    NT CSR C-1;"-P"
    ;
220 GOSUB #4:NEXT I
    :PRINT CSR C-2;
    "o.Ω";:RETURN
240 FOR I=C TO 0 ST
    EP -1:PRINT CSR
     I;"Ω ";CSR C;"
    Ω";:GOSUB #4
250 NEXT I:FOR I=0
    TO C-1:PRINT CS
    R I;" Ω";:GOSUB
     #4:NEXT I
255 IF C<3;RETURN
260 PRINT CSR C-3;"
    o.-Ω";:RETURN
270 PRINT CSR C-2;"
    .oΩ";:GOSUB #4:
    PRINT CSR C-2;"
     'Ω";
275 GOSUB #3:GOSUB
    #3:PRINT CSR C-
    1;" ≧o";:RETURN

300 PRINT CSR C-2;"
    .oΩ";:GOSUB #4:
    PRINT CSR C-2;"
     °Ω";:GOSUB #4
310 PRINT CSR C-1;"
     Ω°";:GOSUB #3:
    PRINT CSR C;".o
    b";:RETURN

P2
 10 GOSUB #5:PRINT
    CSR C;"Ωo_";:GO
    SUB #3:PRINT CS
    R C;"/o°";
 35 FOR I=1 TO 3:IF
     RAN#*M>-S(B)/9
    ;S(B)=S(B)+5:RE
    TURN
 40 PRINT CSR 0;I;:
    GOSUB #3:NEXT I
 50 O(B)=O(B)+1:PRI
    NT :PRINT "You"
    ;P;":Me";O:M=M+
    B-.5
 60 H=H+(S-T)*20:PR
    INT "Score";H:I
    F O(B)<2;GOSUB
    #6:RETURN
 70 IF O=2;PRINT "I
     WIN":END
 80 PRINT "YOU WIN"
    :END

P3
 10 FOR J=1 TO 80:N
    EXT J:RETURN

P4
 10 FOR J=1 TO 15:N
    EXT J:RETURN

P5
 10 PRINT :PRINT CS
    R 0;"I";CSR 11;
    "I";:RETURN

P6
 10 X=8:Y=2:S=99:T=
    S:L=L+1:PRINT "
    Round";L:RETURN
```

《第1表》技とキー操作の表

	KEY：	相手の左にいるとき	相手の右にいるとき
かかりやすい	1	パンチ　Ω・・○	凶器攻撃　⁚Ω
	2	ココナツ・クラッシュ Ω○	キック　⁚-P
	3	16文キック　P-Ω（ロープにふります）	ラリアート　○・-Ω（ロープにふります）
かかりにくい	4	ドロップ・キック ○=Ω	パイル・ドライバー ≧○
	5	バック・ブリーカー .○○.	バック・ドロップ .○b
	6	フォール。ただし技をかけた直後，相手のスタミナのないときのみ有効	

1 ← Ω → 3

スコアは，自分と相手のスタミナの差からだします。よって，勝ってもスコアがマイナスのときがあります。

★ラジコンとつりとマイコンの趣味があったが，ラジコンは電柱にぶつけ，つりざおはながされた。残るはマイコンだけ。（東京都足立区・**趣味に困る男**）……【**影**：マイコンの行く末が心配です。**影**：くれぐれも持ち運びしないよう。】

PC-1245/51用

スパイ・ゲーム

伊理　元博



遊びかた

3階建てのビルに侵入し，まず鍵を見つけて金庫室を開け，金庫を盗んで1階の出入口から脱出します。金庫を持っていないと出口が出現せず，出れません。鍵と金庫は各1コずつあり，このビルは一つの階に1本の通路があって，通路をはさんで三つずつ部屋があります。

操作方法

[4][6]で左右の部屋を開け，[8][2]で前進，後退をします。エレベータが通路の両端にあり，[P]で上の階，[=]で下の階に行けます。金庫室を見つけると鍵があるかどうか聞いてくるので，ＹＥＳは[Y]，ＮＯは[N]で答えてください。開けると，盗んだことになります。

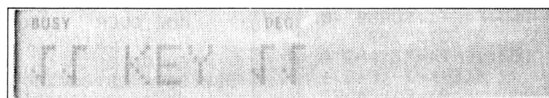
持ち点は800で，1歩歩くと－10，部屋を開けると－50，弾薬室を見つけると＋50，会議室を見つけたら＋100，持ち点が無くなると，ゲーム・オーバーです。

エレベータは両端にありますが，どちらのエレベータに乗っても移動した階の手前のエレベータのところにくるようになっています。

ＰＣ－1251の人は，ＣＡＬＬ4576，ＣＡＬＬ4581以外のＣＡＬＬ文を消すか，ＢＥＥＰ１に変更してください。



《写真1》一つ一つ部屋をのぞくか，カンに頼るか？



《写真2》キーがあった!! 金庫室へ急げ

スパイ・ゲームのプログラム・リスト

```
 10:"A" CLEAR : RANDOM :
    DIM Q(1,2),W(I,2),E(
    1,2):F=1:S=800
 20:FOR L=1 TO 2:Q( RND
    2-1, RND 3-1)=L:W(
    RND 2-1, RND 3-1)=L:
    E( RND 2-1, RND 3-1)
    =L: NEXT L:T= RND 3
 24:FOR A=3 TO 4:G= RND
    2-1:H= RND 3-1: ON T
    GOSUB 750,752,753
 26:R= RND 3: IF R=T
    THEN 26
 27:T=R: NEXT A
 29:PAUSE "  "; STR$ F;"
    F"
 30:GOSUB 500: ON Y+1
    GOSUB 520,530,540:
    CALL 4576:I= VAL
    INKEY$
 50:IF I=8 AND Y=2 GOTO
    300
 60:IF I=8 AND Y<>2 CALL
    &6F40: CALL 4581:Y=Y
    +1:S=S-10
 67:IF I=2 AND Y=0 GOTO
    300
 68:IF I=2 AND Y<>0 CALL
    &6F40: CALL 4581:Y=Y
    -1:S=S-10
 70:IF I=4 LET K=0: GOTO
    350
 80:IF I=6 LET K=1: GOTO
    350
 90:IF S<=0 BEEP 5: WAIT
    100: PRINT "GAME OVE
    R!!": END
100:GOTO 30
200:REM ** SUB **
300:CALL &6F40: CALL 458
    1: IF D=1 AND F=1
    THEN 800
302:WAIT 0: PAUSE "UP/DO
    WN":X=0:Y=0: CALL &6
    F7C: IF INKEY$ ="="
    AND F<>1 LET F=F-1:
    PRINT "": GOTO 29
310:IF INKEY$ ="P" AND F
    <>3 LET F=F+1: PRINT
    "": GOTO 29
315:GOTO 302
350:CALL &6F40: CALL 458
    1:S=S-50: ON F GOSUB
    600,610,620
400:WAIT 0: PRINT "":
    GOTO 30
500:POKE &F805,127,127,1
    27,119,127,127,127,6
    2,28,28
510:POKE &F814,28,28,62,
    127,127,127,127,127,
    119,127: RETURN
520:POKE &F80F,0,0,0,0,0
    : RETURN
530:POKE &F80F,28,0,0,0,
    28: RETURN
540:POKE &F80F,28,20,28,
    20,28: RETURN
600:IF Q(X+K,Y)=3 THEN 6
    50
605:IF Q(X+K,Y)=4 THEN 7
    00
607:B=Q(X+K,Y):Q(X+K,Y)=
    0: ON B+1 GOTO 629,6
    30,640
610:IF W(X+K,Y)=3 THEN 6
    50
617:IF W(X+K,Y)=4 THEN 7
    00
618:B=W(X+K,Y):W(X+K,Y)=
    0: ON B+1 GOTO 629,6
    30,640
620:IF E(X+K,Y)=3 THEN 6
    50
622:IF E(X+K,Y)=4 THEN 7
    00
626:B=E(X+K,Y):E(X+K,Y)=
    0: ON B+1 GOTO 629,6
    30,640
629:PAUSE "AKI SHITSU":
    RETURN
630:PAUSE "DANYAKU SHITS
    U":S=S+50: RETURN
640:PAUSE "KAIGI SHITSU"
    :S=S+100: RETURN
650:BEEP 3: PAUSE ") KIN
    KO (": WAIT 0: PRINT
    " KEY ARU?"
655:IF INKEY$ ="Y" AND C
    =1 LET D=1: GOTO 400
660:IF INKEY$ ="N" THEN
    400
670:CALL 4576: GOTO 655
700:C=1: PAUSE "√√ KEY √
    √": RETURN
750:Q(G,H)=A: RETURN
752:W(G,H)=A: RETURN
753:E(G,H)=A: RETURN
800:WAIT 100: PRINT "DAS
    SHUTSU!": BEEP 3:
    PRINT "SCORE=";S:
    WAIT : PRINT "HIT EN
    TER": GOTO 10
900:END
```

★　★　★

★周辺機器を買うため2万円持っていったら取りよせに3週間かかると言われた。今サイフの中には2,357円しか残っていない。品物がくるまであと1週間，どうしよう!（福島市・ＰＯＣＫＥ）……【編：使いこみは影のはじまり。】

PC-1500用

MONSTER ZONE
（モンスター ゾーン）

皆川 徹



ストーリー

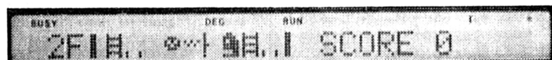
あなたのマンションに，モンスターがとつぜん侵入してきました。そこであなたは，武器も持たずにたち向かうのでした。

遊びかた

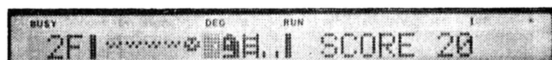
キー操作は[4][6]で左右，[8]ではしごを登り，[2]で「‥」のところから下の階に行きます。[X]で閉まっているドア「卜」を開けて，[Z]で開いているドア「■」を閉めます。ドアを開け閉めするときは，そのドアのとなりにいなければなりません。

モンスターをやっつけるには，ビームをだしているとき(ビームをだす前に動きが止まったとき)にうしろ側から体当たりすればいいのです。閉まっているドアは，ビームをとおしません。また，自分とモンスターが直接ぶつかっても死にません。

ビームに当たると1人死に，3人死ぬとGAME OVERです。



《写真1》敵のビームはドアでくいとめよう



《写真2》ドアを開けてモンスタに体当たり

★注意　モンスターがだしたビームが，残ってしまうことがあります。音がでていないときはビームはでていないので，気にしないで遊んでください。

MONSTER ZONEのプログラム・リスト

```
  1:RANDOM :DIM A$
    (8,2)*10
  2:A$="5E5B5F7E7C
    ":B$="7F080000
    00":C$="7F7F7F
    777F":D$="6000
    000060"
  5:E$="7F2A2A2A7F
    ":F$="0C1A161A
    0C":G$="000000
    0000":H$="7C7E
    5F5B5E"
  7:I$="0408040804
    ":J$="007F7F"
 10:FOR A=0TO 2:
    READ O$:FOR B=
    1TO 9:C=VAL (
    MID$ (O$,B,1))
    :ON C+1GOSUB 2
    0,30,40,50:A$(
    B-1,A)=M$:NEXT
    B
 15:NEXT A:GOTO 70
 20:M$=G$:RETURN
 30:M$=E$:RETURN
 40:M$=B$:RETURN
 50:M$=D$:RETURN
 70:WAIT 0:BEEP 15
    ,1,20:M=3:S=0
 80:CLS :PRINT " M
    AN ";M:BEEP 3,
    99,200:K=2:F=0
    :E=0:N=2:P=8:Q
    =-1:G=0
 90:CLS :PRINT F+1
    ;"F":CURSOR 3:
    GPRINT J$:
    CURSOR 13:
    GPRINT J$:
    CURSOR 15:
    PRINT "SCORE";
    S
 95:FOR A=0TO 8:
    CURSOR A+4:
    GPRINT A$(A,0)
    :NEXT A:CURSOR
    4:GPRINT H$
100:Z$=INKEY$ :IF
    Z$=""GOTO 180
105:CURSOR E+4:
    GPRINT A$(E,F)
110:ON INT (VAL Z$
    /2)GOTO 120,13
    0,140,150
115:GOTO 160
120:IF A$(E,F)<>D$
    GOTO 180
125:F=F-1:GOSUB 40
    0:GOTO 180
130:K=1:E=E-1+(E<1
    ):IF A$(E,F)=B
    $LET E=E+1
135:GOTO 180
140:K=3:E=E+1-(E>7
    ):IF A$(E,F)=B
    $LET E=E-1
145:GOTO 180
150:IF A$(E,F)<>E$
    GOTO 180
155:F=F+1:GOSUB 40
    0:GOTO 180
160:IF Z$="Z"AND A
    $(E+K-2-(E=8)+
    (E=0),F)=C$LET
    A$(E+K-2,F)=B$
    :CURSOR E+K-2+
    4:GPRINT B$
170:IF Z$="X"AND A
    $(E+K-2-(E=8)+
    (E=0),F)=B$LET
    A$(E+K-2,F)=C$
    :CURSOR E+K-2+
    4:GPRINT C$
180:CURSOR E+4:IF
    K=1GPRINT A$
185:IF K=3GPRINT H
    $
190:IF G=1AND E=P
    LET S=S+10:
    BEEP 3,10:
    CURSOR 20:
    PRINT S:P=8:N=
    RND 3-1:Q=-1:G
    =0:GOTO 100
195:IF E=RAND G=1
    BEEP 3,200,150
    :GOTO 900
200:IF GGOTO 800
210:IF N=FAND RND
    5=1GOSUB 750:
    GOTO 290
215:IF N=FCURSOR P
    +4:GPRINT A$(P
    ,N)
220:IF A$(P,N)=E$
    AND RND 3=1LET
    N=N+1:GOTO 290
225:IF A$(P,N)=D$
    AND RND 3=1LET
    N=N-1:GOTO 290
230:P=P+Q:IF P>8
    LET P=8:Q=-1:
    GOTO 290
240:IF P<0LET P=0:
    Q=1
290:IF N=FCURSOR P
    +4:GPRINT F$
300:GOTO 100
400:G=0:CURSOR 0:
    PRINT F+1;"F":
    FOR A=0TO 8:
    CURSOR A+4:
    GPRINT A$(A,F)
    :NEXT A:RETURN
750:IF A$(P,N)=B$
    OR (Q=1AND P=9
    )OR (Q=-1AND P
    =-1)LET G=0:
    RETURN
760:G=1:R=P:RETURN
800:R=R+Q:IF R<0OR
    R>8LET G=0:
    GOTO 290
810:IF A$(R,N)=B$
    LET G=0:GOTO 2
    90
815:CURSOR R+4:
    GPRINT I$:BEEP
    1,20:IF E=R
    BEEP 3,200,150
    :GOTO 900
820:GOTO 100
900:M=M-1:IF M
    PAUSE :GOTO 80
910:WAIT :PRINT "G
    AME OVER  SCOR
    E";S:RESTORE :
    GOTO 10
930:DATA "01000200
    1","130002013"
    ,"300000230"
```


★本当の話。じつは…。天国の話，あのよー。(広島県佐伯郡・おぶさりてえバローン13才)……【つぐ美：これ，よくあるネタみたい。影：そんなことねーだ。グハハ!!つぐ美：OFの質の向上に全国の女性読者は立ち上がろう!!】

PC-2001用

エックス　エックス　エックス
XXX

育英の熊さん



内　容

あなたは，ジャッキーです。敵のビルの3階に監禁されているシルビアを救いだしてください。

各階にはカンフーの達人がおり，それをやっつけるとつぎの階に進めます。

遊びかた

RUNさせると，まずBEEP音の発生の有無を聞いてきます。[1]または[0]を入力してください。そのあとタイトルが表示されて，ゲーム・スタートです。

あなたは左側にいて，キー操作は**第1図**のとおりです。

相手が攻撃してくるときには，上段の両隅に!!! !!!がでますので，[5]，[V]でうまくかわしてください。ジャンプ・キックのとき，[V]でうまくかわすと，敵はいっしゅんあ然として動作が止まるので，そのときにパンチやキックの連打ができます。

もっとも，自分が失敗してもやられるので注意してください。

3階にいる敵を倒すと，彼女と会うことができますが，それ以後も敵はつぎつぎと現われるので頑張ってやっつけてください。

相手をあるタイミングでうまくやっつけると，BONUSがでます!!

パンチ
[8]
後退←[4][5][6]→前進
[2]
キック

攻撃をうけとめる
（ジャンプ・キック以外）

[X]　ジャンプ・キック
※ただし，相手との間に1マスのスペースが必要です。

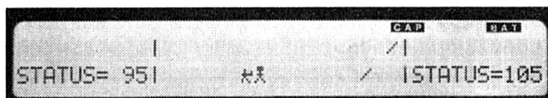
[V]　相手のジャンプ・キックをジャンプでかわす。

《第1図》キー操作

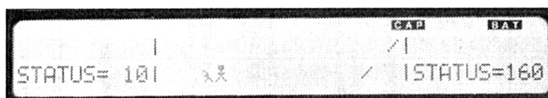
《第1表》技とスタミナ

技	スタミナ（STATUS）	得点
パンチ	－５	＋10
キック	－10	＋20
ジャンプ・キック	－30	＋50

（STATUSは，マイナスになるときあり）
ボーナスのタイミングと関係あります。



《写真1》トリャー!! パンチ攻撃だ



《写真2》グギッ，敵はさすがに強い。影さんピンチ!!



by　東京都国立市・高橋博美

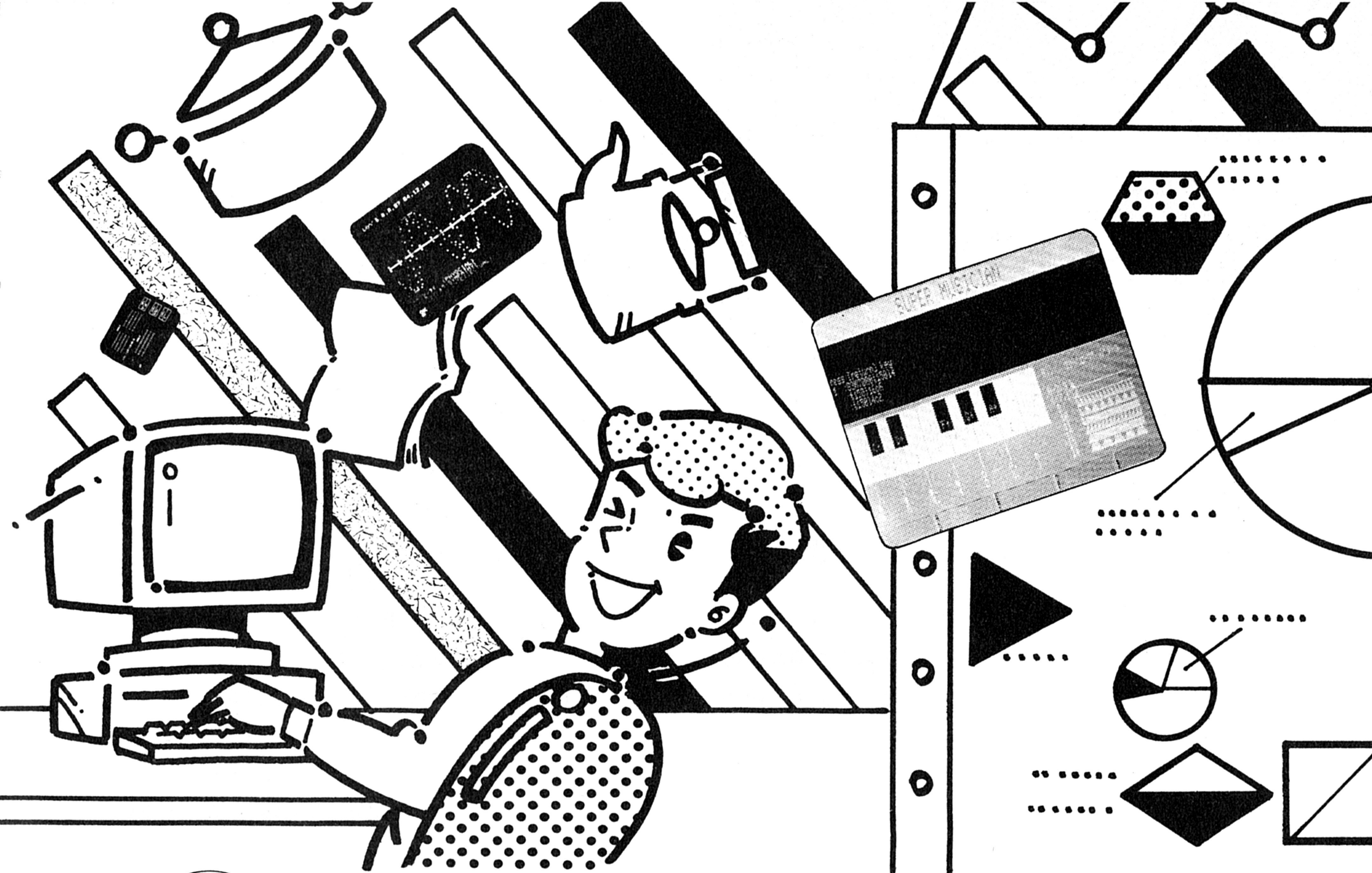
評…失礼な！ 私はこんなことしてないぞ（影）
影さんは番茶専門です（編）

★僕のX1はテン・キーとスペース・キーだけよごれてる。どうしてかな。（愛知県西春日井郡・**野口貴史13才**）…
【**編**：ゲームばかりしてるからさ。**影**：ジョイスティック使えばいいのに。**編**：アドバイスならぬ影バイスでした。】

```
30 CLEAR300:CONSOLE 0,0,0
40 ' *** NO,1 SHOKI ***
50 INPUT"BEEP ON/OFF(1/0)";BP
60 IFBP<>1ANDBP<>0THEN50
70 SC=0:M=0
80 '** ﾀｲﾄﾙ **
90 LOCATE 0:PRINT "---------------X    X    X----------------4<=MOVE=>6:*<=JUMPKIC
K:8<=PUNCH:2<=KICK "
100 RESTORE110:FORA=0TO24:READDA$:POKE&HFCC7+A,VAL("&H"+DA$):NEXTA
110 DATA36,24,3F,24,6C,40,28,1E,28,40,68,1E,28,48,0C,68,3E,10,08,04,04,54,38,20,
40
120 GOSUB520:IFM=3THEN760
130 '** NO.2 SHOKI **
140 JF=100:TF=100+M*10:JX=51:TX=65:T$=CHR$(&HE0):TP$=CHR$(&HE1):TK$=CHR$(&HE2):T
Y$=CHR$(&HE3):TA$=CHR$(&HE4):DD$=CHR$(&HE5):J$=CHR$(&HE6):JP$=CHR$(&HE7):JK$=CHR
$(&HE8):JY$=CHR$(&HE9)
145 IFJF>=100THENJF=100ELSEIFTF>=200THENTF=200
150 LOCATE 40:PRINT"STATUS=";:LOCATE 70:PRINT "STATUS=";:LOCATE 10:PRINT CHR$(12
4);:LOCATE 50:PRINT CHR$(124);:LOCATE 29:PRINT CHR$(124);:LOCATE 69:PRINT CHR$(1
24);:LOCATE 28:PRINT "/";:LOCATE 66:PRINT "/";
160 IFM=2THENLOCATE 28:PRINT "#";:LOCATE 66:PRINT "###";
170 IFM=1THENLOCATE 28:PRINT "^";:LOCATE 66:PRINT "^^^";
180 '** MAIN **
190 LOCATE JX:PRINT J$;:LOCATE TX:PRINT T$;:LOCATE 47:PRINT USING"###";JF;:LOCAT
E 77:PRINT USING"###";TF;
200 IFJF<=0THEN700ELSEIFTF<=0THEN630
210 IFJF<=TFANDJX+1<TXTHENLOCATE TX:PRINT " ";:TX=TX-1:LOCATE TX:PRINT T$;
220 IFJF>TFANDTX<65THENLOCATE TX:PRINT " ";:TX=TX+1:LOCATE TX:PRINT T$;
230 GOSUB240:GOSUB320:GOSUB240:GOTO 190
240 S$=INKEY$
250 IFS$="4"ANDJX>51THENLOCATE JX:PRINT " ";:JX=JX-1:LOCATE JX:PRINT J$;:RETURN
260 IFS$="6"ANDJX<TX-1THENLOCATE JX:PRINT " ";:JX=JX+1:LOCATE JX:PRINT J$;:RETUR
N
270 IFS$="2"THENLOCATE JX:PRINT JK$;:K=1:GOSUB400:K=0:IFJX+1=TXANDT$<>DD$THENLOC
ATE TX:PRINT TY$;:BEEP30*BP,1:BEEP31*BP,1:SC=SC+20:TF=TF-10:JF=JF+10:LOCATE TX:P
RINT T$;:LOCATE JX:PRINT J$;:RETURN
280 IFS$="8"THENLOCATE JX:PRINT JP$;:K=1:GOSUB400:K=0:IFJX+1=TXANDT$<>DD$THENLOC
ATE TX:PRINT TY$;:BEEP30*BP,1:SC=SC+10:TF=TF-5:JF=JF+5:LOCATE TX:PRINT T$;:LOCAT
E JX:PRINT J$;:RETURN
290 IFS$="*"ANDJX+2=TXTHENLOCATE JX:PRINT JK$;:LOCATE JX:PRINT " ";:JX=JX-39:LOC
ATE JX:PRINT JK$;:GOSUB400:LOCATE JX:PRINT " ";:JX=JX+41:LOCATE JX:PRINT JK$;:IF
JX=TXTHENLOCATE JX:PRINT " ";:JX=JX-1:LOCATE JX:PRINT J$;:LOCATE TX:PRINT TY$;:G
OSUB450:GOTO290
300 IFC=1THENLOCATE JX:PRINT " ";:JX=JX-1:LOCATE JX:PRINT J$;:LOCATE TX:PRINT "
";:TX=TX+40:LOCATE TX:PRINT T$;:C=0:GOSUB460:RETURN
310 T$=CHR$(&HE0):LOCATE JX:PRINT J$;:LOCATE TX:PRINT T$;:RETURN
320 RANDOMIZEVAL(RIGHT$(TIME$,2)):R=INT(RND(1)*3)+1
330 IFR=1ANDJF<=TFANDJX+1<TXTHENLOCATE TX:PRINT " ";:TX=TX-1:LOCATE TX:PRINT T$;
:RETURN
340 IFR=1ANDJF>TFANDTX<65THENLOCATE TX:PRINT " ";:TX=TX+1:LOCATE TX:PRINT T$;:RE
TURN
350 IFR=2ANDJX+1=TXTHENGOSUB620:LOCATE TX:PRINT TP$;:K=1:GOSUB470:K=0:IFJ$<>DD$T
HENLOCATE JX:PRINT JY$;:BEEP2*BP,1:JF=JF-5:TF=TF+5:LOCATE JX:PRINT J$;:LOCATE TX
:PRINT T$;:RETURN
360 IFR=3ANDJX+1=TXTHENGOSUB620:LOCATE TX:PRINT TK$;:K=1:GOSUB470:K=0:IFJ$<>DD$T
HENLOCATE JX:PRINT JY$;:BEEP2*BP,1:JF=JF-10:TF=TF+10:LOCATE JX:PRINT J$;:LOCATE
TX:PRINT T$;:RETURN
370 IFR=3ANDJX+2=TXTHENGOSUB620:LOCATE TX:PRINT TK$;:GOTO370:LOCATE TX:PRINT " "
:TX=TX-41:LOCATE TX:PRINT TK$;:GOSUB470:LOCATE TX:PRINT " ";:TX=TX+39:LOCATE TX
:PRINT TK$;:IFJX=TXTHENLOCATE TX:PRINT " ";:TX=TX+1:LOCATE TX:PRINT T$;:GOSUB510
:RETURN
380 IFC=1THENLOCATE TX:PRINT " ";:TX=TX+1:LOCATE TX:PRINT T$;:LOCATE JX:PRINT "
";:JX=JX+40:LOCATE JX:PRINT J$;:C=0:GOSUB580:RETURN
390 J$=CHR$(&HE6):LOCATE TX:PRINT T$;:LOCATE JX:PRINT J$;:RETURN
400 R=INT(RND(1)*3)+1
410 IFR=1THENT$=DD$:LOCATE TX:PRINT DD$;:RETURN
420 IFR=2ANDK=0THENC=1:LOCATE TX:PRINT " ";:TX=TX-40:LOCATE TX:PRINT DD$;:RETURN
430 IFR=3ANDM=>2THENT$=DD$:LOCATE TX:PRINT T$;:RETURNELSERETURN
440 RETURN
450 BEEP29*BP,1:BEEP30*BP,1:BEEP31*BP,1:TF=TF-30:SC=SC+50:LOCATE TX:PRINT T$;:RE
TURN
460 FORI=0TO3:LOCATE TX:PRINT TP$;:LOCATE JX:PRINT JY$;:BEEP2*BP,1:JF=JF-5:TF=TF
+5:LOCATE TX:PRINT T$;:LOCATE JX:PRINT J$;:FORL=0TO5:NEXTL:NEXTI:RETURN
470 IN$=INKEY$:IFIN$=""THENRETURN
480 IFIN$="5"THENJ$=DD$:LOCATE JX:PRINT J$;:RETURN
490 IFIN$="V"ANDK=0THENC=1:LOCATE JX:PRINT " ";:JX=JX-40:LOCATE JX:PRINT DD$;:RE
TURN
500 RETURN
510 LOCATE JX:PRINT JY$;:BEEP3*BP,1:BEEP2*BP,1:BEEP1*BP,1:JF=JF-30:LOCATE JX:PRI
NT J$;:RETURN
520 IFM=0THENRESTORE540ELSEIFM=1THENRESTORE550ELSEIFM=2THENRESTORE560ELSEIFM=3TH
ENRESTORE570ELSEIFM>=4THENRESTORE540
530 FORA=0TO24:READ DA$:POKE&HFCAE+A,VAL("&H"+DA$):NEXTA:RETURN
540 DATA40,2B,1F,2B,40,0C,48,2B,1F,6B,04,08,13,3F,6B,00,60,38,56,06,00,43,3F,4B,
00
550 DATA40,2B,1F,3C,48,0C,48,2B,1F,7C,04,08,13,5F,3C,28,28,3C,1F,0B,00,43,3F,3C,
48
560 DATA00,75,0F,75,00,0C,48,29,1F,61,04,08,11,1F,65,40,28,1C,2B,22,00,41,3F,49,
00
570 DATA10,7A,1F,7A,10,10,3A,7F,18,10,10,18,7F,3A,10,00,7F,14,3F,58,06,0E,1C,0E,
06
580 FORI=0TO10-M:LOCATE TX:PRINT TA$;:GOSUB590:NEXTI:T$=CHR$(&HE0):LOCATE TX:PRI
NT T$;:RETURN
590 S$=INKEY$:IFS$="2"THENLOCATE JX:PRINT JK$;:LOCATE TX:PRINT TY$;:BEEP30*BP,1:
BEEP31*BP,1:SC=SC+20:TF=TF-10:JF=JF+10:LOCATE JX:PRINT J$;
600 IFS$="8"THENLOCATE JX:PRINT JP$;:LOCATE TX:PRINT TY$;:BEEP30*BP,1:SC=SC+10:T
F=TF-5:JF=JF+5:LOCATE JX:PRINT J$;
610 RETURN
620 FORI=0TO3-M:LOCATE 0:PRINT "!!!!!!!!!!";:LOCATE 30:PRINT "!!!!!!!!!!";:NEXTI
:LOCATE 0:PRINT "          ";:LOCATE 30:PRINT "          ";:RETURN
630 BEEP31*BP,1:BEEP31*BP,1:BEEP31*BP,1
640 FORI=0TO3:LOCATE TX:PRINTCHR$(&HE0);:NEXTI
650 FORI=0TO3:LOCATE TX:PRINTCHR$(&HE4);:NEXTI
660 FORI=0TO3:LOCATE TX:PRINTCHR$(&HE3);:NEXTI
670 FORI=0TO3:LOCATE TX:PRINT "_";:NEXTI
680 IFTF=0THENLOCATE 12:PRINT "BONUS=";1000+JF;:FORI=0TO50:NEXTI:SC=SC+1000+JF:L
OCATE 12:PRINT"          ";:ELSELOCATE 12:PRINT "NO BONUS...";:FORI=0TO50:NEXTI:LOCA
TE 12:PRINT "          ";
690 M=M+1:IFM=3THENGOSUB530:GOTO 760ELSEPRINT CHR$(12);:LOCATE 0:PRINT "--YOU
WIN!!!!!------FLOOR=";M:"CLEAR!!--HIT RETURN KEY !!!!!";GOTO 120
700 BEEP1*BP,1:BEEP1*BP,1:BEEP1*BP,1
710 FORI=0TO3:LOCATE JX:PRINTCHR$(&HE6);:NEXTI
720 FORI=0TO3:LOCATE JX:PRINT "*";:NEXTI
730 FORI=0TO3:LOCATE JX:PRINTCHR$(&HE9);:NEXTI
740 FORI=0TO3:LOCATE JX:PRINT "_";:NEXTI
750 LOCATE 0:PRINT "===== GAME        OVER =SCORE=";SC:END

760 M=M+1:GOSUB770:PRINT CHR$(12);:LOCATE 0:PRINT "YOU  WIN!!!!:SCORE=";SC;"::ｺ
ﾚｶﾗ ﾃｷ ﾉ ﾉｺﾘﾉ ﾃｼﾀｼ ﾀﾀｶｯﾃ ｸﾀﾞｻｲ:":SC=SC10000:GOTO 120
770 LOCATE JX:PRINT " ";:JX=55:LOCATE JX:PRINT J$;:FORI=65TOJXSTEP-1:GOSUB780:NE
XTI:GOTO 830
780 FORL=0TO3:LOCATE I:PRINT CHR$(&HE0);:NEXTL
790 FORL=0TO3:LOCATE I:PRINT CHR$(&HE1);:NEXTL
800 FORL=0TO3:LOCATE I:PRINT CHR$(&HE2);:NEXTL
810 FORL=0TO1:LOCATE I:PRINT " ";:NEXTL
820 RETURN
830 LOCATE JX:PRINT CHR$(&HE3);:LOCATE 15:PRINT "Oh!!!  SILVIA!!";:FORI=0TO50:NE
XTI
840 FORI=0TO14:LOCATE I:PRINT CHR$(&HE4);:NEXTI:FORI=30TO54:LOCATE I:PRINTCHR$(&
HE4);:NEXTI:FORI=56TO79:LOCATE I:PRINT CHR$(&HE4);:NEXTI:FORI=0TO50:NEXTI:RETURN
850 '*** 85/1/11/FRI ***by YOSUKE!!!
```


★このKEYは「カナ」かな？（群馬県高崎市・**四方田彰15才**）……【**編**：KEYは英語でしょ？**つぐ美**：あら，KEYは「カギ」よ。**Dr.D**：キーというのは…。**影**：キーキーうるさいなあ，仕事をせんか!!**一同**：アゼーン。】



BM特選 実用プログラムコーナー

本コーナーでは，身近なところで活用できる実用ソフトを選んで掲載しています。内容は，あくまでもパーソナル・ユースに重点を置き，かつアイデアに富んだ作品ばかりです。また，プログラムはどれも短くてわかりやすく，工夫しだいで十分に応用が効くものです。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストを，キーボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

なお，このコーナーではみなさんのアイデアに富んだ実用プログラムの投稿をお待ちしています。教育用，業務用，家庭内の雑務，パソコンの機能アップなど，なんでもかまいません。作品には，おなじみのデバッグ博士ことDr.Dが批評を加えてくれます。口が悪く，かなりキツイこともいっていますが，プログラム作成のポイントをズバリ指摘してくれます。

プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号(連絡のつく時間)もを原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を 400字づめ原稿用紙2枚～4枚くらいにまとめてください。説明には①内容，②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイスなどを書きます。

Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，Ⓒメモリの容量も忘れずに書いてください。

プログラムはできるだけテープにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐためにかならずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所，氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，オリジナルのもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。編集部

★愛読者カードについている応募カードも，忘れずに同封してください。

★フロッピ・ディスクによる投稿も可

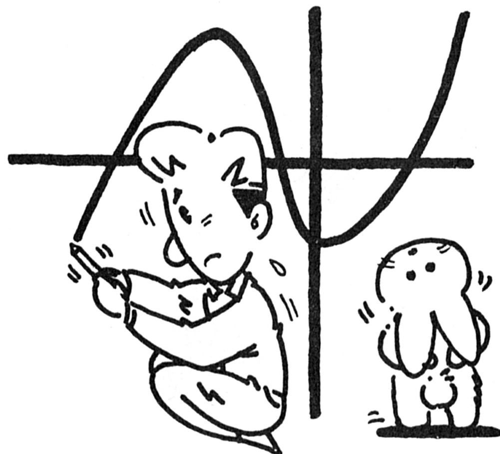
あて先：〠141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社出版部「マイコンBASICマガジン」実用係

※封筒のウラ側に，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。

PC-8801/mkII/SR(ROM-BASIC)用

関数と接線

松波　学



内　容

3次以下の関数を描き，任意の点からその関数への接線を書き込みます。また，必要に応じて拡大，縮小ができるプログラムです。

※3次関数を習ったことのない人のためちょっと説明

導関数(ドウカンスウ)……グラフ上の各点での接線の傾きの関数

極値(キョクチ)………グラフが増加から減少，または減少から増加に変わるときの値。2次関数では，極値が最大値，または最小値となる。1次関数では極値はない。

使いかた

まず，自分の書きたい関数の係数を入力します。例えば，$y=x^3+2x^2+3x+4$ を描きたいなら，1,2,3,4。$y=2x+1$ を描きたいなら，0,0,2,1というふうに…。そうすると，導関数と極値を表示し，グラフを書きます。

グラフを書き終わると，どの点からの接線を引くのかたずねてくるので，好きな点を入力してください。接線を書くと同時に，その接線の関数と接点を表示します。画面外の点を入力しても，画面内を接線が通れば表示します。接線が表示されなかったら縮小してください。

拡大，縮小の方法

スペース・キーを押すと，X，Yの値を聞いてきます。これに数値を入力するんですが，初期値はX＝5，Y＝5となっています。XとYの数値は，X軸，Y軸からの目盛の数です。

あとがき

いろいろ工夫して，速く書くようにしたのですが，まだまだ遅いなあと自分でも思います。

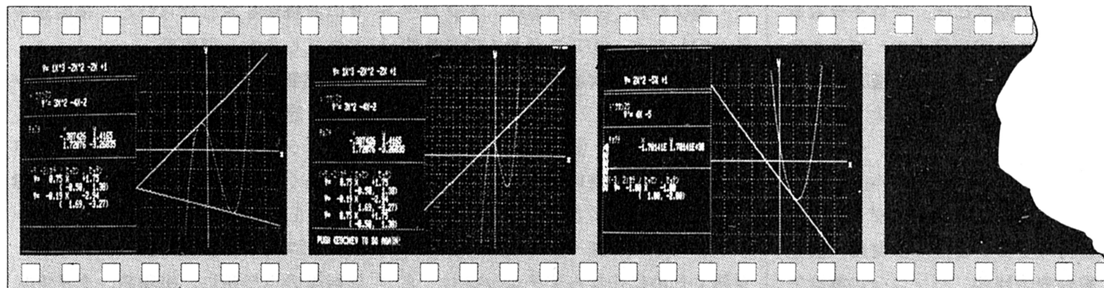
●ＬＩＳＴの520行と550行の0.05の値を小さくするほど，細かいグラフが書けます。

●ＬＩＳＴの690行の２か所の0.03を大きくするほど，接線・接点の誤差がでてしまいます。反対に小さくしすぎると，接線・接点を見つけない場合があります。

CHECKER FLAG

影：これは，ちょっと高度な内容だぞ。私みたいな学力ある人間向きだな。

編：ナニ，言ってんですか。これは，３次以下の関数だったら，どんなグラフでも書けるプログラムですよ。これで関数の成績もグーンとアップ！



《写真１》３次関数とその接線がホラ！

《写真２》グラフの縮小もできるのですよ

《写真３》３次以下の関数ならどんなグラフでも

★やっほー。ついにＰＣ―8801mkⅡを買っちまったぜ！ついでにお年玉もパー！ユーザーのみなさんよろしく。いいプログラムできたら送るぜ！(神奈川県横浜市・8801君11才)……【影：やったぜ！楽しいプログラム待ってるぜ。】

関数と接線のプログラム・リスト

```
10 WINDOW(0,0)-(639,199):VIEW(0,0)-(639,199)
20 CONSOLE ,,0,1
30 CLS 3:LOCATE 2,0:INPUT"ｹｲｽｳ ﾊ? A=,B=,C=,D=",A,B,C,D
40 IF A=0 AND B=0 AND C=0 AND D=0 THEN 30
50 LOCATE 2,0:PRINT "                                           "
60 WX=5:WY=5:S=16
70 '█████████ ｶﾞ ﾒ ﾝ █████████
80 IF ABS(C)>0 THEN JI=1:IF ABS(B)>0 THEN JI=2:IF ABS(A)>0 THEN JI=3
90 LINE(0,0)-(279,199),4,B:LINE(0,39)-(279,39),4:LINE(0,71)-(279,71),4
100 LINE(0,112)-(279,112),4:LINE(0,176)-(279,176),4:LINE(0,36)-(279,36),4
110 ' ﾄﾞｳｶﾝｽｳ
120 LOCATE 2,6:COLOR 2:PRINT "ﾄﾞｳｶﾝｽｳ"
130 COLOR 7:ON JI GOTO 150,160,170
140 COLOR 7:LOCATE 6,3:PRINT USING "Y=##;D:GOTO 160
150 LOCATE 9,3:PRINT USING "Y=##X+##";C,D:GOTO 190
160 LOCATE 7,3:PRINT USING "Y=##X^2+##X+##";B,C,D:GOTO 200
170 LOCATE 6,3:PRINT USING "Y=##X^3+##X^2+##X+##";A,B,C,D:GOTO 210
180 LOCATE 6,7:PRINT "ﾅｼ":GOTO 340
190 LOCATE 8,7:PRINT USING "Y'=##";C:GOTO 340
200 LOCATE 7,7:PRINT USING "Y'=##X+##";B*2,C:GOTO 290
210 LOCATE 6,7:PRINT USING "Y'=##X^2+##X+#";A*3,B*2,C
220 ' ｷｮｸﾁ
230 DD=(2*B)^2-12*A*C
240 IF DD<0 THEN 340
250 IF DD=0 THEN 290
260 KYO1=(-2*B+SQR((2*B)^2-12*A*C))/(6*A)
270 KYOY1=A*KYO1^3+B*KYO1^2+C*KYO1+D
280 LOCATE 12,12:PRINT KYO1:LOCATE 21,12:PRINT KYOY1
290 LOCATE 2,10:COLOR 2:PRINT"ｷｮｸﾁ        x         y"
300 COLOR 7:IF JI=2 THEN KYO2=-C/(2*B)
310 KYO2=(-2*B-SQR((2*B)^2-12*A*C))/(6*A)
320 KYOY2=A*KYO2^3+B*KYO2^2+C*KYO2+D
330 LOCATE 12,11:PRINT KYO2:LOCATE 21,11:PRINT KYOY2:GOTO 350
340 LOCATE 2,10:COLOR 2:PRINT"ｷｮｸﾁ ﾊ ﾅｼ"
350 '█████████ ﾎ ｳ ｶﾞ ﾝ █████████
360 COLOR 7
370 WINDOW(-WX,-WY)-(WX,WY):VIEW(280,15)-(624,195),0
380 LINE(-WX,0)-(WX,0),5:LINE(0,WY)-(0,-WY),5
390 FOR I=-(WX-1) TO WX-1
400 LINE(I,-WY)-(I,WY),7,,&H8888
410 NEXT
420 FOR I=-(WY-1) TO WY-1
430 LINE(-WX,I)-(WX,I),7,,&H1010
440 NEXT
450 LOCATE 56,1:PRINT"y":LOCATE 80,13:PRINT"x"
460 '█████████ ｸﾞ ﾗ ﾌ █████████
470 X=-WX
480 A$=INKEY$
490 Y=A*X^3+B*X^2+C*X+D
500 IF X>WX THEN 630
510 IF ABS(Y)>WY THEN 550
520 X1=X+.05
530 Y1=A*X1^3+B*X1^2+C*X1+D
540 LINE(X,-Y)-(X1,-Y1),6
550 X=X+.05
560 IF A$=" " THEN 580 ELSE 480
570 '█████████ ｶ ｸ ﾀﾞ ｲ , ｼ ｭ ｸ ｼ ｮ ｳ █████████
580 LOCATE 53,0:COLOR 7:INPUT "ﾐｷﾞﾊｼ ﾉ ｻﾞﾋｮｳﾊ? X=,Y=",WX,WY
590 IF WX=0 AND WY=0 THEN 580
600 LOCATE 53,0:PRINT "                        "
610 GOTO 360
620 '█████████ ｾ ｯ ｾ ﾝ █████████
630 LOCATE 2,15:INPUT "ﾄﾞﾉﾃﾝ ｶﾗﾉ ｾｯｾﾝ";X2,Y2
640 LOCATE 2,15:COLOR 2:PRINT USING "(##_,##)ｶﾗ ﾉ ｾｯｾﾝ , ｾｯﾃﾝ ";X2,Y2
650 FOR XX=-WX TO WX STEP .01
660 A$=INKEY$
670 KA=3*A*XX^2+2*B*XX+C
680 SE=KA*(X2-XX)+A*XX^3+B*XX^2+C*XX+D-Y2
690 IF SE<.03 AND SE>-.03 THEN GOSUB 720
700 IF A$=" " THEN 580 ELSE NEXT
710 GOTO 830
720 YY=A*XX^3+B*XX^2+C*XX+D
730 CC=YY-KA*XX
740 LOCATE 4,S:COLOR 7:PRINT USING "Y=####.## X +####.##";KA,CC
750 LOCATE 12,S+1:PRINT USING "(###.##_,###.##)";XX,YY
760 Y3=KA*(-WX)+CC:Y4=KA*WX+CC
770 LINE(-WX,-Y3)-(WX,-Y4),3
780 BEEP 1:FOR I=0 TO 50:NEXT:BEEP 0
790 XX=XX+.5:S=S+2
800 IF S=16+2*JI THEN 830
810 RETURN
820 '
830 LOCATE 2,23:COLOR 7:PRINT "PUSH <ESC>KEY TO DO AGAIN!"
840 A$=INKEY$:IF A$=CHR$(27) THEN 30 ELSE 840
```

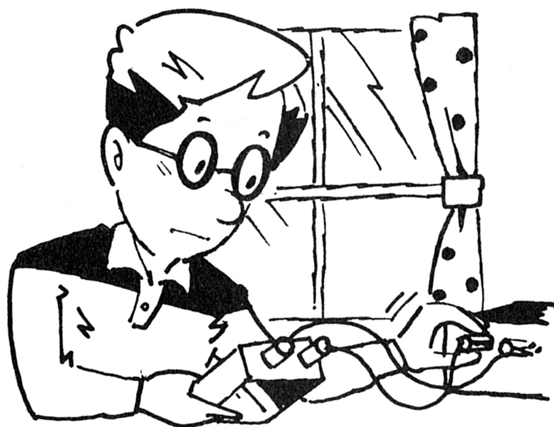


★他人(他物)のそら似シリーズ…不二家のキスチョコレートは上から見ると、先のつぶれたソルに見える。(大阪市・**ペンネーム13才**)……**【影：どれどれ。見えないな。ここを食べるのかな？ここかな？なくなっちゃった。】**

X1/C/D(G-RAM1)用

抵抗カラー・コード

樋口　剛士



内　容

抵抗器のカラー・コードを入力すると，そのデータを画面に表示して，しかも，その値を計算して表示します。

使いかた

プログラムを入力し，RUN⏎とすると，「ダイ 1 ショクタイ　ハ　?」と表示され，入力待ちになりますので，カラー・コードの第1色帯をカナで入力してください。同様に2，3，4も入力します。

すると，「テイコウ　ハ　??Ω±?%デス。」と，画面の上のほうに表示されます。また，このプログラムでは，単位は自動変換してくれます。

データ入力について

データの入力方法には，2とおりの入力方法があります。

例：黒→クロ，ブラック　茶→チャイロ，ブラウン　紫→ムラサキ，シアン　金色→キン，ゴールド　無色→ムショク，クリヤーなどです。あとは，プログラムを見ればわかると思います。

改造について

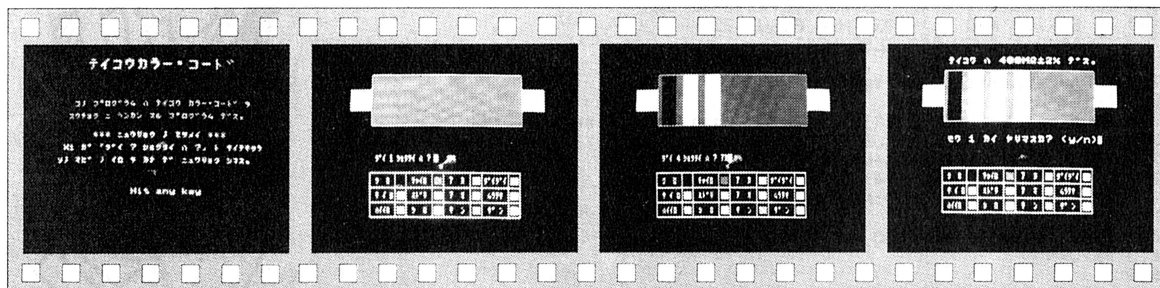
改造のポイントは，290行〜400行までと，450行〜490行までです。入力されたデータの判定部分のIF文を直せば，使いやすいプログラムに改造できます。

上級の人は，絵のほうもいじってみてはいかがでしょう。しかし，やたら変数や数値をいじると，トラブルの原因になるので注意してください。

参考　84年ベーマガ10月号 168ページのPB－100用「抵抗カラー・コード」

CHECKER FLAG

編：このようなプログラムも，X1で組むとさすがに，きれいですね。
影：ムダなテイコウはよせ！
編：影さんの言ってるテイコウとは別です。
影：がんばっていこう！



《写真1》タイトル画面。入力の説明をしてます　**《写真2》第1色帯を入力してください**　**《写真3》第4色帯に「アカ」を入力すると…**　**《写真4》すると，抵抗値まで表示されます**

★影さん，いっしょにマンションで寝まんしょん。(神奈川県座間市・久保田光二13才)……【影：なんだ，このOFは！なに考えてんだ。編：心の中では，うれしいくせに…。影：そんなに言うなら，そうしまんしょん♥】

抵抗カラー・コードのプログラム・リスト

```
10 DEFCHR$(248)=HEXCHR$("FFFFFFFFFFFFFFFF55AA55AA55AA55AAFFFFFFFFFFFFFFFF")
20 DEFCHR$(249)=HEXCHR$("0000000000000000FFFFFFFFFFFFFFFFAA55AA55AA55AA55")
30 DEFCHR$(250)=HEXCHR$("3844444428286C003844444428286C003844444428286C00")
40 DEFCHR$(251)=HEXCHR$("6A756A756A756A75EAF5EAF5EAF5EAF56A756A756A756A75")
50 DEFCHR$(252)=HEXCHR$("AE56AE56AE56AE56AF57AF57AF57AF57AE56AE56AE56AE56")
60 DEFCHR$(253)=HEXCHR$("FF00000000000000FF00000000000000FF00000000000000")
70 DEFCHR$(254)=HEXCHR$("010101010101010101010101010101010101010101010101")
80 CLS0:WIDTH40:CLICKON:REPEATOFF:INIT:COLOR 7,0:LIMIT &HFF00
90 CLS:RESTORE 120:CSIZE 3:LOCATE 8,2
100 FOR I=2 TO 6:COLOR I:READ M$:PRINT#0 M$;:NEXT
110 FOR I=7 TO 2 STEP-1:COLOR I:READ M$:PRINT#0 M$;:NEXT:COLOR 7
120 DATA テ,イ,コ,ウ,カ,ラ,ー,・,コ,ー,ド
130 COLOR 4:LOCATE 5,9:PRINT" コノ プログラム ハ テイコウ カラー・コード ヲ "
140 LOCATE 5,11:PRINT"スウチョク ニ ヘンカン スル プログラム デス。"
150 COLOR 2:LOCATE 9,14:PRINT"***  ";:COLOR 7:PRINT"ニュウリョク ノ セツメイ  ";:COLOR 2:PRIN
T"***"
160 COLOR 7:LOCATE 3,16:PRINT" X1 ガ 「ダイ ? ショクタイ ハ ?」 ト キイテキタラ"
170 LOCATE 3,18:PRINT"ソノ オビ ノ イロ ヲ カナ デ ニュウリョク シマス。"
180 LOCATE 15,23:PRINT"Hit any Key"
190 IF INKEY$="" THEN 190
200 CSIZE:WIDTH80:CLS:GOSUB 1000:COLOR 2
210 I=0:C=128:GOSUB 610:C=240:FOR I=1 TO 7:GOSUB 620:NEXT
220 I=8:C=253:CGEN 1:GOSUB 610:CGEN
230 FOR I=0 TO 2:LOCATE 12,6+I:COLOR 7:CGEN 1:PRINT"生";:CGEN
240 PRINT"▒▒▒▒▒▒";:CGEN 1:PRINT"円":CGEN:NEXT
250 FOR I=0 TO 2:LOCATE 59,6+I:CGEN 1:PRINT"年";:CGEN:PRINT"▒▒▒▒▒▒ ":NEXT
260 CSIZE 2:Xt=20:N$="":FOR J=1 TO 3
270 LOCATE 20,15:PRINT SPACE$(50)
280 C1$="":LOCATE 20,15:PRINT"ダイ ";RIGHT$(STR$(J),1);" ショクタイ ハ ";:INPUT C1$
290 IF C1$="ブラック" OR C1$="クロ" THEN N$=N$+"0":K=1:C=0:GOSUB 630
300 IF C1$="ブラウン" OR C1$="チャイロ" THEN N$=N$+"1":K=10:C=2:GOSUB 640
310 IF C1$="レッド" OR C1$="アカ" THEN N$=N$+"2":K=10^2:C=2:GOSUB 630
320 IF C1$="オレンジ" OR C1$="ダイダイ" THEN N$=N$+"3":K=10^3:C=249:GOSUB 650
330 IF C1$="イエロー" OR C1$="キイロ" THEN N$=N$+"4":K=10^4:C=6:GOSUB 630
340 IF C1$="グリーン" OR C1$="ミドリ" THEN N$=N$+"5":K=10^5:C=4:GOSUB 630
350 IF C1$="ブルー" OR C1$="アオ" THEN N$=N$+"6":K=10^6:C=1:GOSUB 630
360 IF C1$="シアン" OR C1$="ムラサキ" THEN N$=N$+"7":K=10^7:C=3:GOSUB 630
370 IF C1$="グレー" OR C1$="ハイイロ" THEN N$=N$+"8":K=10^8:C=7:GOSUB 640
380 IF C1$="ホワイト" OR C1$="シロ" THEN N$=N$+"9":K=10^9:C=7:GOSUB 630
390 IF J=3 THEN IF C1$="ゴールド" OR C1$="キン" THEN K=.1:C=6:GOSUB 640
400 IF J=3 THEN IF C1$="シルバー" OR C1$="ギン" THEN K=.01:C=248:GOSUB 650
410 IF LEN(N$)=>J THEN NEXT ELSE BEEP:GOTO 270
420 X$="":LOCATE 20,15:PRINT SPACE$(50)
430 C2$="":LOCATE 20,15:INPUT"ダイ 4 ショクタイ ハ ";C2$
440 LOCATE 20,15:PRINT SPACE$(50)
450 IF C2$="ブラウン" OR C2$="チャイロ" THEN X$="1":C=2:GOSUB 640
460 IF C2$="レッド" OR C2$="アカ" THEN X$="2":C=2:GOSUB 630
470 IF C2$="ゴールド" OR C2$="キン" THEN X$="5":C=6:GOSUB 640
480 IF C2$="シルバー" OR C2$="ギン" THEN X$="10":C=248:GOSUB 650
490 IF C2$="クリヤー" OR C2$="ムショク" THEN X$="20"
500 IF X$="" THEN BEEP:GOTO 420
510 T$="":A=VAL(LEFT$(N$,2))
520 T=A*K:IF T>1000000! THEN T=T/1000000!:T$="M"
530 IF T>1000 AND T$="" THEN T=T/1000:T$="K"
540 IF T<.001 THEN T=T/.001:T$="m"
550 LOCATE 20,2:PRINT SPACE$(59);:TE$=STR$(T)
560 LOCATE 20,2:PRINT#0"テイコウ ハ";TE$;T$;
570 CGEN 1:PRINT#0"Ω";:CGEN:PRINT#0"±";X$;"% デス。"
580 LOCATE 20,13:PRINT#0"モウ 1 カイ ヤリマスカ? (y/n)";:K$=INPUT$(1)
590 IF INSTR("Yyン■",K$)>0 THEN 200 ELSE IF INSTR("Nnミ■",K$)>0 THEN 600 ELSE 580
600 WIDTH 40:CLS:END
610 LOCATE 19,I+3:PRINT STRING$(40,C):RETURN
620 LOCATE 18,I+3:CGEN 1:PRINT"生";:CGEN:PRINT STRING$(40,C);"| ":RETURN
630 COLOR C:FOR I=4 TO 10:LOCATE Xt,I:PRINT#0"██";:NEXT:COLOR 7:Xt=Xt+6:RETURN
640 COLOR C:FOR I=4 TO 10:LOCATE Xt,I:PRINT#0"▓▓";:NEXT:COLOR 7:Xt=Xt+6:RETURN
650 CGEN 1:FOR I=4 TO 10
660 LOCATE Xt,I:PRINT#0 CHR$(C,C);:NEXT:CGEN:Xt=Xt+6:RETURN
1000 CSIZE 2:RESTORE 1090
1010 LOCATE 18,17:PRINT"┌─────┬──┬─────┬──┬─────┬──┬─────┬──┐"
1020 LOCATE 18,18:PRINT"│ ク  ロ │  │ チャイロ │  │ ア  カ │  │ダイダイ│  │"
1030 LOCATE 18,19:PRINT"├─────┼──┼─────┼──┼─────┼──┼─────┼──┤"
1040 LOCATE 18,20:PRINT"│ キ イ ロ│  │ ミドリ │  │ ア  オ │  │ ムラサキ │  │"
1050 LOCATE 18,21:PRINT"├─────┼──┼─────┼──┼─────┼──┼─────┼──┤"
1060 LOCATE 18,22:PRINT"│ ハイイロ │  │ シ  ロ │  │ キ  ン │  │ ギ  ン │  │"
1070 LOCATE 18,23:PRINT"└─────┴──┴─────┴──┴─────┴──┴─────┴──┘"
1080 FOR I=1 TO 11:READ X,Y,S,C,C$:CGEN S:LOCATE X,Y:COLOR C:PRINT#0 C$;:NEXT
1090 DATA 36,18,0,2,▒,46,18,0,2,■,56,18,1,7,分,26,20,0,6,■,36,20,0,4,■,46,20
1100 DATA 0,1,■,56,20,0,3,■,26,22,0,7,▒,36,22,0,7,■,46,22,0,6,▒,56,22,1,7,■
1110 CGEN:CONSOLE0,17:RETURN
```

★影さん，どうしよう。この間，とこやさんに行ったら，刈りあげにされちゃった。どうちよー。（東京都葛飾区・**おや？まさか／13才**）……**【影：その頭をセールス・ポイントにしちゃえば？ついでに声もカン高く／おとうちゃんは…。】**

X1

PB-100+RAMパック用

PB-TUTOR（チューター）
（家庭教師）

白井　建夫



ＰＢ－100に，家庭教師になってもらいましょう。まず，問題をＰＢ－100に打ち込んでください。そのあとで，「Kotae wa」と聞いてきますから，あなたが計算した答えを打ち込んでください。正しければ「seikai」となりますが，まちがっていれば，何回でも答えを聞いてきます。二度，三度とトライしてください。

プログラムについて

Ｐ０で，１から９までのメニューが選択できます。

それぞれ，打ち込む式の形が決められています。たとえば，４の「一次方程式」は，ａＸ＋ｂ＝ｃ。８の「二次方程式」は，ａＸ↑２（aX^2の意味）＋ｂｘ＋ｃ＝０です。入力のしかたは，それぞれのメニューを選択すると表示されるようになっています。

答えを入力するたびに，［ＥＸＥ］キーを押すのを忘れないでください。

また，各プログラム・エリアは独立していますから，使うものだけ打ち込んでも使用できます。

《第１表》MENU

各モード	問題とそのレベル		
P. 1	加法と減法	中１	小学生
P. 2	乗　　法		
P. 3	除　　法		
P. 4	一次方程式		
P. 5	連立方程式	中２	
P. 6	不　等　式		
P. 7	展開の公式	中３	
P. 8	二次方程式		
P. 9	二次関数の変化の割合		

PB-TUTORのプログラム・リスト

```
P0
  10 INPUT "*1234567
     89 ",M
  20 GOTO #M

P1
  10 VAC :PRINT "a+b
     ="
  20 INPUT "a=",A,"b
     =",B:X=A+B
  40 INPUT "kotae wa
     ",Y
  50 IF X=Y;PRINT "s
     eikai ";X:GOTO
     10
  60 GOTO 40

P2
  10 VAC :PRINT "axb
     ="
  20 INPUT "a=",A,"b
     =",B:X=A*B
  40 INPUT "kotae va
     ",Y
  50 IF X=Y;PRINT "s
     eikai ";X:GOTO
     10
  60 GOTO 40

P3
  10 VAC :PRINT "a÷b
     ="
  20 INPUT "a=",A,"b
     =",B:X=A/B
  40 INPUT "kotae wa
     ",Y
  50 IF X=Y;PRINT "s
     eikai ";X:GOTO
     10
  60 GOTO 40

P4
  10 VAC :PRINT "aX+
     b=c"
  20 INPUT "a=",A,"b
     =",B,"c=",C:X=(
     C-B)/A
  40 INPUT "kotae wa
     ",Y
  50 IF X=Y;PRINT "s
     eikai X=";X:GOT
     O 10
  60 GOTO 40

P5
  10 VAC :PRINT "aX+
     bY=c"
  20 INPUT "a=",A,"b
     =",B,"c=",C
  30 PRINT "dX+eY=f"
  40 INPUT "d=",D,"e
     =",E,"f=",F
  50 X=(C*E-B*F)/(A*
     E-B*D):Y=(C*D-A
     *F)/(B*D-A*E)
  60 INPUT "kotae wa
      X=",M:INPUT "Y
     =",N
  70 IF X=M;IF Y=N;P
     RINT "seikai (X
     =";X;",Y=";Y;")
     ":GOTO 10
  80 GOTO 60

P6
  10 VAC
  20 K$(1)=">":K$(2)
     ="<":K$(3)="≥":
     K$(4)="≤"
  30 P$(1)="<":P$(2)
     =">":P$(3)="≤":
     P$(4)="≥"
  40 PRINT "aX+b>cX+
     d"
  50 INPUT "a=",A,"b
     =",B,"c=",C,"d=
     ",D,"1> 2< 3≥ 4
     ≤",F
  65 X=(D-B)/(A-C)
  70 IF A-C<0 THEN 1
     10
  80 INPUT "kotae wa
     ",Y,"1> 2< 3≥ 4
     ≤",G
  90 IF X=Y;IF F=G;P
     RINT "seikai X"
     ;K$(F);X:GOTO 4
     0
 100 GOTO 80
 110 INPUT "kotae wa
     ",Y,"1> 2< 3≥ 4
     ≤",G
 120 IF G=1;G=2:GOTO
      130
 122 IF G=2;G=1:GOTO
      130
 124 IF G=3;G=4:GOTO
      130
 126 IF G=4;G=3
 130 IF X=Y;IF F=G;P
     RINT "seikai X"
     ;P$(F);X:GOTO 4
     0
 140 GOTO 110

P7
  10 VAC :PRINT "(aX
     +b)(cX+d)"
  20 INPUT "a=",A,"b
     =",B,"c=",C,"d=
     ",D:F=A*C:G=A*D
     +B*C:H=B*D
  40 INPUT "kotae va
      :aX↑2+bX+c: a=
     ",X:PRINT "a=";
     X;:INPUT ",b=",
     Y
  50 PRINT "a=";X;",
     b=";Y;:INPUT ",
     c=",Z
  60 IF F=X;IF G=Y;I
     F H=Z;PRINT "se
     ikai";F;"X↑2";G
     ;"X";H:GOTO 10
  70 GOTO 40

P8
  10 VAC :PRINT "aX↑
     2+bX+c=0"
  20 INPUT "a=",A,"b
     =",B,"c=",C
  30 X(0)=(-SQR (B↑2
     -4*A*C)-B)/(A*2
     )
  35 X(1)=(SQR (B↑2-
     4*A*C)-B)/(A*2)
  40 O=0:F=2:INPUT "
     kotae va",M(0):
     PRINT "X=";M(0)
     ;:INPUT ",",M(1
     )
  42 IF M(0)=M(1);F=
     4
  44 IF X(0)=X(1);F=
     4
  50 FOR I=0 TO 1
  60 FOR J=0 TO 1
  70 IF X(I)=M(J);O=
     O+1
  80 NEXT J
  90 NEXT I
 100 IF O=F;PRINT "s
     eikai X=";X(0);
     ",";X(1):GOTO 1
     0
 110 GOTO 40

P9
  10 VAC :PRINT "hen
     ka no wariai"
  20 INPUT "Y=aX↑2 :
      a=",A,"b≤X≤c :b
     =",B,"c=",C
  40 X=(A*C↑2-A*B↑2)
     /(C-B)
  50 INPUT "kotae va
     ",Y
  60 IF X=Y;PRINT "s
     eikai ";X:GOTO
     10
  70 GOTO 50
```


★授業中大声で「ドイツ人はどいつだ」とか「電球をもらって"でんきゅーベリーマッチ"」とか言ってると友達減りますよ。（東京都新宿区・**私はオジサン**）……【**影**：「私はこうやって友人を減らした。」**編**：孤独な冗談人生だね。】

北海道パソコン・ショップ・ニュース

大　阪　屋

●〒060 北海道札幌市中央区北１条西３丁目　●☎011－221－0181
●営業時間10:00～18:30　●定休日　第２水曜日

多くの観光客や札幌市民に親しまれている時計台の前にあるのが、全国で３番目のＮＥＣマイコンショップとして開設した大阪屋。道内では一番早くマイコンを取り扱った店で、創業57年という老舗でもある。

ハード、ソフトとも豊富に品揃え、常時ベテランのＳＥがあらゆる相談に応じている。“技術とまごころで奉仕”のキャッチフレーズで、信頼できる店として多くのお客に喜ばれている。

４月15日まで、全店（本店、サウンドパーク、琴似店）で「進入学セール」を実施中。また３月21日から24日までの４日間は、札幌グランドホテル・クリスタルホールで売り出しを開催とのこと。

最新のＭＳＸパソコンや人気ゲームソフトなど、お買得商品も用意されているので、一度行ってみよう。

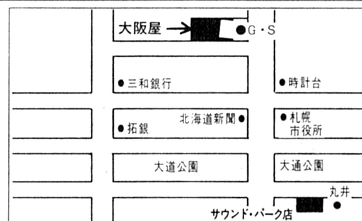
★オリジナル・ビジネス・ソフトが魅力!!

大阪屋では、お客さんのニーズにあわせて、最適なソフトを作成している。いずれも、すぐに使えてとても役立つソフトばかり。もちろん、アフター・ケアもＳＥにおまかせ!

それどころか、納品時にはＳＥが直接伺って、セッティングから説明、ＢＡＳＩＣ初級程度の講習を行なっちゃうそうだ。

	名　称	特　徴	価　格
ソフト	ＤＣＰ-9データベース	項目最大15、１データ当たり225文字以内、サーチ・ソート、縦横集計可	9,800円
	個人別売上仕訳プログラム	10部門、１部門当たり10名、部門別・個人別集計表	20,000円
	売掛管理プログラム	得意先200件、伝票数5,000枚	20,000円
	買掛管理プログラム	先入先200件、伝票数5,500枚	20,000円
	顧客管理プログラム	最大800人、宛名印刷	9,800円





ビジュアルスクエアEYE'S

●〒064 北海道札幌市中央区南２条１丁目北専ビル　●☎011－271－4220
●営業時間10:30～19:00　●定休日　年中無休

「でんきのコーヨー」として親しまれている札幌中央店が、昨年11月に装いも新たにオープン。店名の名称も、「ビジュアル・スクエアＥＹＥ'S(アイズ)」と変更。

パソコン・コーナーは４階にあり、ポケコンからＭＳＸ、ビジネス・パソコンほか、ワープロ、ファクシミリなどのＯＡ機器を一堂に展示。ビジネス・ソフト、ゲーム・ソフト，書籍ほか、パソコン教室やパソコン、レンタル・ルームなどを設け、いつでも自由にパソコンに触れることができる。

現在、各メーカーのワープロを実演し、またＥＹＥ'Sメンバーズ・クラブの会員を募集中。いつも楽しいイベントが行なわれている。一度は、行ってみよう。



そうご電器YESシステムプラザ

●〒064 北海道札幌市中央区南２条南３丁目　●☎011－214－2811
●営業時間10:30～20:00　●定休日　第２、第３木曜日

PART 1

場所は札幌市、狸小路の３丁目。駅前通りに面した白いビルが、昨年３月ＯＰＥＮしたばかりのそうご電器ＹＥＳです。その中にある５Ｆシステムプラザが、コンピュータの広場なのです。

道内最大の規模を誇るフロアには、最新人気ソフトが豪華3,000本。ハードだって、最新人気製品が一同にずらりと展示されているし、ソフトからハード、ホビーからビジネスに至るまで、欲しいものはなんだってそろっちゃう。一見の価値は大いにありますゾ。しかも、そればかりではありません。毎月毎月○○大特価セールなんてのもあって、もう目がはなせませんね。

今月から来月にかけては“進入学セール”として、ＭＳＸの大特売中です。これも見逃せませんねぇ。また、パソコンメイト会員(無料)になると、いろいろな特典もあって思わず“ラッキー”なのです。

パソコン買うならここが一番。“ＹＥＳ　Ｉ　ＤＯ”なのです。

PART 2

★Information★

毎週土曜日18:00より、ワープロ教室。

３月23、24日：ＮＥＣ母と子のパソコン教室。

PART 3

★★ＹＥＳ　Topics★★

さて、ＹＥＳをよく知る君達なら、今月は関心のあるところだね。そう、３月16日はＹＥＳのＯＰＥＮ１周年だもんね。そこで３月から４月上旬にかけ、ＹＥＳでは全館あげていろんなイベントが開催されます。人気女性アイドル歌手や有名タレントが、続々と来店。もちろん、システムプラザでもいろんな企画で君達を待ってるよ。いまＹＥＳは最高におもしろいゾ。



ツクモ札幌1号店

●〒064 北海道札幌市中央区南2西3さっしんビルB1 ●☎011−241−2299
●営業時間10:30〜19:30 ●定休日 第2、3木曜日(3月21日は休まず営業)

春一番!!ツクモ・パソコンフェア開催

春一番!といっても、北海道はまだまだ寒いけれど、今年の春はうれしいぞ。

ツクモ札幌1号店では、3月2日から4月7日の約1か月間、週がわりで楽しいパソコン・フェアを開催。

ツクモをよーく知ってる人も、まだ知らない人も、ぜひ行ってみようね!お買上げの人には、ツクモと各メーカーからのステキなプレゼントや、楽しい抽選会などを計画してるそうだから、この機会を逃がすとあとでガッカリするぞ。






もちろん、おなじみのマイコンレディー(写真)が、みんなのくるのを、首をなが〜く(失礼!)してまってるそうだ。



ツクモ・パソコン・フェア スケジュール

3月2日〜10日	ワープロ体験フェア
3月11日〜17日	NECわくわくフェア
3月18日〜24日	シャープびっくりフェア
3月25日〜31日	富士通お楽しみフェア
4月1日〜3日	MSXどきどきバーゲン
4月4日〜7日	アップルまるかじりフェア




☆好評につき第2弾!☆
限定ソフト2,000本
オール7割引!!

3割引じゃないよ、なんと7割引き。ようするに、3,000円のソフトが900円で買えるわけ。なつかしのMZ-80BやMZ-700、FM-8、PC-8001、FM7、X1、PC-8801までのソフトが、限定2,000本大集合!!

パソコン・フェア期間中だけだから早く来てね!!

ボーニ・アネックスマイコンプラザ

●〒040 北海道函館市若松町17−12 ●☎0138−26−1211
●営業時間10:00〜18:00 ●定休日 木曜日

函館駅前のデパート、棒二森屋5階にある"ボーニ・アネックスマイコンプラザ"。デパートの顔として、全機種およびソフトを取扱い、NECをはじめ富士通、シャープを主力に力を入れている。

また、ソフトは業務用6割、ゲーム・ソフト4割をとり揃えている。機種の操作は自由で、もちろんその場で説明もしてもらえるぞ。さらに、お買上げのみなさんへのアフター・フォローもバッチリ!ぜひ行ってみようネ!!

《ボーニ・アネックスマイコンプラザ》
イベント情報
日時:4月26日〜30日
富士通フェア
10:00〜18:00
場所:アネックス5Fホール
話題の16ビット・マシンを中心に、OA機器まで幅広くライン・アップ。行けば、なにかがおこる!?



タカシマICワールド

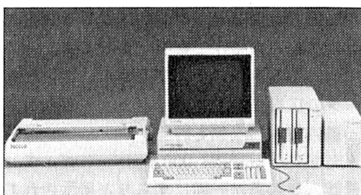
●〒078-11 北海道旭川市豊岡4条1丁目 ●☎0166−33−5115
●営業時間10:00〜19:00 ●定休日 火曜日

春だ!進入学のシーズンだ!!タカシマICワールドでは、昨年にひき続き、進入学のお祝いとしてオーディオ、ビデオ、パソコンを準備。自信を持って奨められる高品質、高機能の製品を多数用意して、キミの来店を待っている。

特にベーマガ読者には、特別企画として特典を用意、PC-9801シリーズをセットで買うと、フロッピ・ディスクを20枚、PC-8801シリーズをセットで買えば、10枚のプレゼントがある。そのほかにも、たくさんの特典を準備中。くわしいことは、来店して聞いてみよう。

ビジネスに使いたい人には、マイコン・クラブの入会を勧める。月1回程度例会を開き、各種ビジネス・ソフトの研究会を催し、情報交換や技術向上が可能だ。パソコンを学ぶには、習うより慣れが一番大切。この春、この機会にぜひ行ってみよう。

やさしい店長が、キミを待っている!!



FM-LABアイシーカプセル

●〒090 北海道北見市北1条西2丁目サンプラザ2F ●☎0157−22−2377
●営業時間10:00〜18:45 ●定休日 第2、3火曜日

北見市に、ついに富士通パソコン専門店「FM-LABアイシーカプセル」がオープンした。店内にはFM-NEW7/77/11AD2/16βを展示中。

特に16βは、話題の光モデムによる異機種間通信のデモ中!店内ではハード、ソフト両方への適切なアドバイスをこころがけている。また修理も受付けているので、気軽に相談できる。

また、これからパソコンを買おうとしている人には、大きなプレゼントが。FM-Xをのぞく FMシリーズ・パソコンを買うと、科学万博つくば'85の入場券かパソコン専門誌の6か月購読券がもらえるのだ。

FMユーザーはもちろん、パソコンに関心のある人は、北見市サンプラザ2Fに集合しよう!



ICランドナナ30

●〒096 北海道名寄市西３条南７丁目坂田ビル ●☎01654－３－2183
●営業時間10:00～19:00 ●定休日 火曜日



パソコンを、どんな目的でどんなふうに使うかは、ユーザーのみなさんが決めること。でもそれは、なかなか難しいのです。田中店長(写真)自身、パソコンにはじめてふれたのが２年前。そのときの苦い経験があるので、初心者ユーザーの気持ちがよくわかる。

迷ったり、わからない点があったら、買う買わないは別にして、この店に行ってみよう。電話もＯＫ、めいいっぱい、サポートします。

「君の明日をさがしにこないか？」が、この店のモットー。

ＰＣ-8801mkIISRをはじめ、ＰＣシリーズの人気機種をフル・ラインナップしている。

ＣＤやＶＨＤに興味のある人も、ぜひどうぞ。

FM-LAB釧路

●〒085 北海道釧路市旭町55番地１号第１向陽ビル１Ｆ ●☎0154－22－4408
●営業時間9:30～19:30 ●定休日 月曜日

ＦＭ-LAB釧路は、富士通の専門店としてオープン。ＦＭファンの高い評価を得ています。ＦＭシリーズのパソコン15台を展示、ＦＭのことならなんでもＯＫです。

富士通のパソコンというと、マニアックな感じがして難しそうですが、このお店なら、初心者にもわかりやすく指導してくれます。マニアには「釧路ＣＰ／Ｍ研究会」があり、“パソコンの創造的で共同的な土壌を釧路で耕やす”をモットーに、交流を深めています。

最近では、話題の超高速ＰＡＳＣＡＬコンパイラ「ＴＵＲＢＯ ＰＡＳＣＡＬ講習会」を開催し、好評を得ました。また、近いうちには「6809マシン語講習会」を開催します。

これからパソコンを買おうとする人には「入学おめでとうセール」を実施中なので手頃なセット価格で手に入れることができます。

「ＦＭ-LAB釧路は、ＦＭ仲間が集まる店。くれば365日特価の商品が揃っています」と佐藤店長。

OA shop PAL

●〒084 北海道釧路市星が浦大通１丁目７番１号 ●☎0154－52－0011
●営業時間9:00～18:00 ●定休日 火曜日

スタッフ

店長＝田中

店員＝鈴木、大堀、堀内、ほか

イベント

新入学ロングランセール ３月16日(土)～４月15日(月)

○シャープX1体験フェア

○ＮＥＣ PC-8801mkIIパソコン・レッスン

○富士通FM-77L4発表フェア

○ゲーム・コーナー

ワンポイントセール

パソコンがはじめての人は、当店すいせんのパソコン・レッスン・ソフトを、同時にお買い求めください。

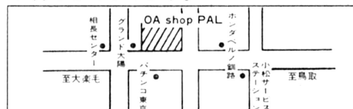
パソコン上達うけあいですので、店員にお気軽にご相談ください。**店長**。

主な取扱いメーカー

シャープ、ＮＥＣ、富士通、松下、東芝、カシオ、エプソン、ＡＰＰＬＥ。

その他、地方発送、電話注文、中古品販売、下取り等もうけたまわります。

店員一同、みなさんのおこしを、心よりお待ちしております。



システムサービスオフィス6809

●〒030 青森県青森市中央１－１－14 ●☎0177－73－5636
●営業時間 9:00～21:00 ●定休日 年中無休

★ホビー・コースからビジネス・コースまであなたの悩みにお答えします。

○店長＝八木橋さん(26才)をはじめとして全員20才代という、若さとエネルギーのかたまりのスタッフ陣。

○豊富なゲーム・ソフト（当店にないものは、即日発注、迅速入荷）。

○ユーティリティで、ソフトの解析とバック・アップのお手伝い。

○顧客管理、成績処理、給与事務、在庫管理など多種多様のデータを、あなたに代わってコンピュータが管理。

○最新情報の先取りで、どこよりも速く、情報をお伝えします。

♡小さなことから大きなことまで、コンピュータが初めてのあなたにも、当店のスタッフが親身になって取組みます。



 (有)モリヤ

●〒035 青森県むつ市新町11－10 ●☎0175－22－7242
●営業時間9:00～20:00(月～土) 9:00～18:00(日・祭) ●定休日 木曜日

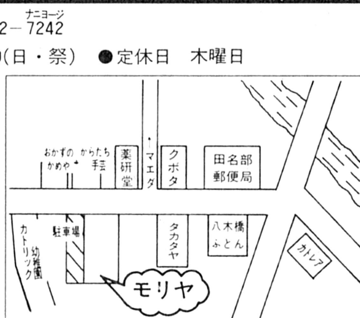
昨年７月10日に開店、まだまだ若いお店です。若いからこそユウズウがきく、そんなお店です。とにかく気軽になんでも聞けるからウレシイ!!

メンバーも６人体制で、ＭＳＸからワープロ、専用コンピュータまで、幅広く受付けています。

パソコン・ソフトも300点の展示をはかりむつ地区唯一のパソコン・ショップとして１度は行ってみたいお店なのです。

見本展示があるから、ハードも試せるよ!!

昨年夏に開いた「パソコン塾」も、大盛況に終わり、今年もまた、みなさんがアッと驚く催しを企画中とか。現在も、富士通のパソコン・レディを招いた「パソコン教室」を開催中。ビデオの専門店であることも、どうか忘れずに!!



東北パソコン・ショップ・ニュース

緑屋そうご電器３Ｆ パソコンコーナー

●〒010 秋田県秋田市中通２－７－６　●☎0188－32－1951
●営業時間10:00～7:00　●定休日　年中無休

昨年夏、国鉄秋田駅前にオープンした緑屋そうご電器。なかでも３階にあるパソコン・コーナーは、ヤングの話題の中心だ。

モットーは、"男の約束を守る店" なんちゃって。ニクイ！でも、パソコンを買ってからも安心してつきあえるところは本モノだ。コーナー担当の山谷さん、鎌田さん、工藤さん（なぜか男ばっかり３名）が、友達以上のめんどうをみてくれる。

ハードがそろっているのはもちろん、ホビー・ソフトの展示は、県内一の規模。これから、まだまだ増えそうだ。「ビジネス・ソフトも充実したい」と、山谷さん。心強いかぎり。ソフトがなければ、パソコンはただの機械だもんね。ハイテック、プラスハイタッチをめざすのが、緑屋そうご電器だ。

みんなが期待する春休み。なんとなく、気分もウキウキ。そんな期待にバッチリこたえる企画を、パソコン・コーナーでは準備中。パソコン・ソフトフェアは、絶対見逃せない。ベーマガ４月号を持っていくと、春休み期間中、パソコンメイト会員証と記念品がもらえるよ（先着50名）。



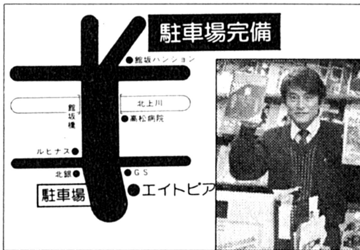
テクノハウス エイトピア

●〒020-01 岩手県盛岡市館向３－７　●☎0196－23－4470
●営業時間11:00～16:00(月～土)10:00～19:00(日・祭)　●定休日　水曜日

今、話題の新機種、最新ゲーム・ソフトが店内いっぱいにせい揃い。そして、当店自慢のユニークな店長が、ハードからソフトまで、みんなの問い合わせにバッチリお答えいたします。

より実りあるあなたのパソコンライフをクリエイトしてみたい人はいませんか。当店では今、初心者コースとマニア・コースのパソコン・クラブの会員を募集しています。ぜひ一度、お立ち寄りください。ショップは、盛岡バイパス上田交差点より46号線を西へおよそ700m、"シャープ"の看板が目印です。

昨年夏の「夏休みゼビウス大会」が大好評のため、今年もまたベーマガが読者を喜ばせるビッグ・イベントを企画中です。パソコン・ゲーム狂のキミにぴったりのお店、それがテクノハウス・エイトピア!!



マイコンショップ・エルドラード


いせ電化センター

●〒026 岩手県釜石市上中島町１－１－33　●☎0193－23－7058(代)
●営業時間９:00～20:00　●定休日　水曜日

大型総合電器店のマイコンショップであるエルドラードが、マイコンファンに贈る春のビッグ・チャンス!! ソフト1,000本を大量展示、３月"春・マイコンフェア"を企画中。また、マイコンをビジネスにと考えている人には、仕事や商売に見合ったオリジナル・ソフトも製作していますョ。

くわしくは、エルドラードにお電話をください。

<エルドラード耳よりニュース>

「当店では、マイコン勉強会を毎週火曜日、夜６時から９時まで開催しています。ビギナーからマニアまで、ホビーからビジネスまで、参加者のヤル気にあわせてご指導します。

会費は、テキスト代を入れて４回で6,000円です。申し込み受付け中!!」



担当の野本(左)、前川(右)さん

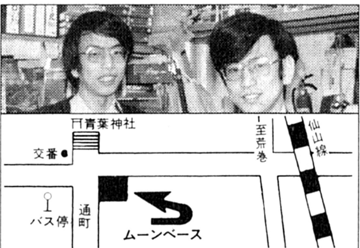
パソコン ムーンベース

●〒980 宮城県仙台市通町２－15－８　●☎0222－71－9700
●営業時間10:00～20:00　●定休日　火曜日

３月→立春→春休み→バイト→おこづかい→パソコン→信用／やさしい→ムーンベースというフロー・チャートを、X１（最近はX１ターボがおもしろい）のキーボードで打ってみた。なかなかヨロシイ！　これにX１のゼビウス、Wearyのソフトがあれば またヨロシイ。さらに、BANDAIの"ロボパル"、ワープロ・ユーカラJJ、Huワープロがあれば、ますますヨロシイと思うのだが君はどう思う？

ルンルン春に"ソフトまつり"も計画中。ソフト200本の展示に、さらに最新ソフトを追加。「マイコン」「ベーマガ」のバック・ナンバーもそろっているゾ。

君にそっとおしえると……。マイコン（X１）で操作できるオリジナル・センサー付ロボットも、店内で発表する予定。ムーンベースに行けばナニカがある!!



コンピュータショップ

●〒994 山形県天童市老野森２－９－４　●☎0236－54－1530
●営業時間10:00～20:00　●定休日　水曜日

「お客様のコンピュータに関するあらゆる要望に、オールラウンドにお答えします」という、その名もズバリの "コンピュータ・ショップ"（前は、"コンピュータショップ・エレクトロ" といってました）。天童市では唯一のパソコン専門店なので、近郊の人はすでにご存知のことと思います。ふんい気も親しみやすい。

昨年10月、商品のレイアウトを一層充実させるために、店内のレイアウトを一新。前よりずっと品選びがしやすく、楽しいお店になりました。特に、最近ゲームソフトの品揃えがよくなったと評判です。新作の入荷もスピーディで、毎日行ってもあきないとろはサスガ。専務の吉田さんにやさしい奥さん、新しいスタッフの伊藤さんと佐藤さんが、いつでも親切ていねいに君の質問にお答えしてくれますよ。



東北パソコン・ショップ・ニュース



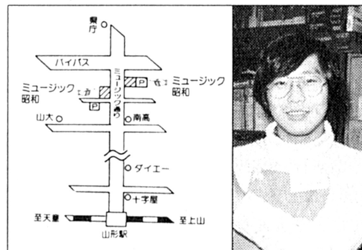
MUSIC SHOWA ミュージック昭和

●〠990 山形県山形市あこや町1－2－4　●☎0236－41－2921
●営業時間10:30～19:30(日祝祭日は10:00～19:00まで)　●定休日　火曜日

山形駅前の通りを県庁方向に向かってまっすぐ行くと、南高そばの♪マークがひときわ目立つ建物が向かい合わせに建っています。それが、ミュージック昭和です。ここに来れば、パソコンのハードからソフト、本はもちろんのこと楽器やレコード、オーディオやビデオ機器まで、今欲しいものがすべて揃っているのがわかります。

広ーいパソコン売り場には、ハードからソフトまでボリューウム満点の品揃え。きっと気に入ってもらえるお店です。

担当は、加藤さん（写真）と鈴木さん。2人は今、コンピュータミュージックに凝っているとか。加藤さんは「同店自慢の“中古品コーナー”では、パソコン本体から周辺機器まで下取り、買取りはいつでもＯＫ。進入学シーズンは掘り出し品でいっぱいになりますから、お見逃がしなく」といってます。



ソフトセンター ハラトク

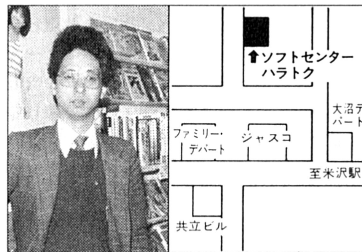
●〠992 山形県米沢市中央1－8－23　●☎0238－23－6228
●営業時間　10:00～21:00　●定休日　年中無休

昨年11月に、ＢＯＯＫ、パソコン、レコード、ビデオソフトレンタルの総合ショップが米沢市に出現した。ソフトセンターハラトクがそれで、いつもフレッシュな情報でいっぱいと評判のお店です。

ベーマガ読者には見のがせないパソコンコーナーには、富士通、ＮＥＣ、シャープなどパソコン本体から周辺機器まで全メーカーの商品を取扱っているのが特徴です。

担当は、やさしいお兄さんタイプの船本さんとソフト開発もできちゃう専務の原さんの2人。進入学セールでは、各機種ごとの人気ソフトを揃えて、みんなの期待に応えてくれています。もう君は行ったかな？

また、同店の「ＳＯＦＴカード会員」になると、パソコンソフトやレコードを買ってスタンプを押してもらえます。点数が集まったら、好きなソフトと交換ＯＫ。



NECマイコンショップ システムイン米沢

●〠992 山形県米沢市門東町3-3-1(共立ビル3F)　●☎0238－22－0622～3
●営業時間10:00～19:00　●定休日　第2、3火曜日

山形県米沢市といえば、牛肉と織物の街。そんな米沢の中心街に、市内で一番高い共立ビルがあり、その3階にＮＥＣマイコンショップ システムイン米沢がある。

店長の井坂さん、中堅の笹木さん、大江さん、若手の川口さん、そして美女3人(写真左から長谷部さん、杉山さん、加藤さん)がお客様を、心よりお待ちしておりますヨ、とのこと。

店内には、マイコンがズラ——と、常時20セット位陳列されており、誰でも自由に操作できるようになっている。

4月1日から5月15日までは、2周年フラワーセールに注目！お買い上げの方全員に、もれなくステキなお花をプレゼント。その他にもうれしい特典が色々と用意してあるそうです。



オリエンタルパソコンショップ

●〠960 福島県福島市栄町10番11号コルニエ・ツタヤB1
●☎0245－21－2101(内線81)　●営業時間10:00～18:30　●定休日　水曜日

福島市駅前のオリエンタルパソコンショップでは、3月初めから4月の半ばまで、華々しく“進入学セール”を行ないます。ベーマガ読者の人たちには、もうおなじみの同店の特徴は、人気ソフトの品揃えが、充実していることですね。中味の濃い2,000本のソフトコーナーには、最新人気ソフトのほとんどすべてが揃っています。セール期間中は、ＭＳＸから16ビット機種までゲームソフトを中心に学習。ビジネスソフトまで完ぺきです。しかも、盛りだくさんの特典を準備——。

まず、ベーマガ4月号持参の先着50人に、オリジナルのボールペンなどをプレゼント。パソコン本体などハードを買った人には、もれなく粗品がもらえます。「パソコンのことならオリエンタルパソコンショップへどうぞ」とスタッフの皆さんもおっしゃってます。



マイコンプラザ 粉又

●〠960 福島県福島市栄町7－31粉又駅前店2階
●☎0245－21－2011　●営業時間10:00～18:30　●定休日　水曜日

福島駅から歩いて5分、粉又駅前店の2階、マイコンプラザ粉又では進入学シーズン入りの3月いっぱい、お買い得商品をせい揃いさせて、みなさんの来るのを待っています。

担当は、いつも元気で笑顔の絶えない佐藤さん（写真）です。「とにかく一見の価値があります。福島市内に限らず近郊の人も近くに来られたときは、ぜひ寄ってみてください」と、佐藤さん。

パックマンＴシャツやマッピー・タオルはじめ色んなプレゼントも用意してあるとか。

それから、初心者を対象とした「ワープロ教室」や「マイコン教室」を予定しているので、参加申し込みについての問い合わせはお早めにとのことです。幅のある展示内容と最新情報が、なんといっても人気のショップですヨ。



東北・中京パソコン・ショップ・ニュース

マイコンハウス SPS

●〒960 福島市太平寺字町の内5－3 ●☎0245－45－5777
●営業時間10:00～20:00 ●定休日 日、祝祭日

君は知っていなかな？「ポーラー・スター」や「HP王将」「ガンバレ・ペンタン」など、おもしろくてタメになる(?)ゲーム・ソフトで有名な、マイコンハウスSPSが福島市にあることを。

場所は、太平寺のセブンイレブンから角を100mほど入っていったところです。

ひょうきんな今野社長に、天才の高橋さん、そしてやさしい佐々木かずえお姉さん(**写真**)がニコニコしながら迎えにでてきてくれますヨ。ゲーム・ソフトの開発室は、ないしょの立入禁止だけど、入ってすぐの売り場にはシャープのパソコン全機種と、SPSはもちろん、他社のものまでゲーム・ソフトのBEST10クラスが展示してあって、いつもホットな新作ゲームを楽しむことができます。

なんといっても、ゲーム・ソフトを作っているところですから、パソコンゲームのホントの楽しさをふんいきで伝えてくれちゃいます。SPSの新作情報も、こっそり教えてくれるとかくれないとか。「それは、企業秘密だからダメ～～」なんて冷たいことはいいませんよね。ネ、今野社長。

◎出ました！「ぐるっぺ」―SPSの新作情報◎

「あのネ、ホントは企業秘密で、まだないしょなんだけど、コッソリ教えちゃうネ。こないだ、おもいっきり頭を使ってリアルタイムゲームをやりたいっていってたでしょ。実はね、これないしょだよ。できちゃったんだよね。佐々木さんがキャラクタ考えて、僕がゲームの内容考えて、高橋くんが完成させちゃったんだよネ。これがムチャかわゆくて、おもしろいゲームでさー。それでね、名前が『ぐるっぺ』っていうんだよ。どう、かわいいでしょう。え、違うよー、ぐ・る・っ・ぺ。『ぺ』にアクセントがつくんだよ。そう、『ぐるっぺ』。絶対にないしょだよ。3月15日に発売なんだから」と、雪どけした太平寺で来る人、来る人に耳うちして、しっかり実演までして説明してる今野社長でありました。そばで、しっかり佐々木さんと高橋くんがあきれていました。

なんでも、X1、MZ-2000、PC-8801用があって、価格はそれぞれ5FD版が5,800円、テープ版3,800円で、3月15日にテープ版、5FD版は末に全国発売になるそうです。



うすい百貨店

●〒963 福島県郡山市中町13－1 ●☎0249－32－0001
●営業時間10:00～18:30 ●定休日 火曜日

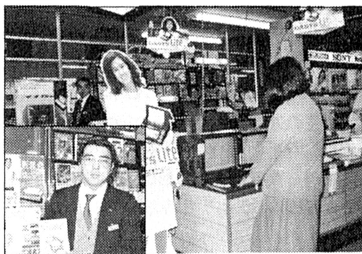
福島県郡山市や近郊に住む人たちにとって、"うすい百貨店"は欠かせない存在。最も古い地元百貨店だけに、地元の人たちが持っている親しみはかなりのもの。7階、パソコンコーナーの人気が、最近うなぎ登りなのもウン、納得というわけです。

担当者は、写真の渡辺輝也さん。無線マニアで、今はパソコンやワープロのエキスパート。とっても頼りになる人なのです。

ざっとコーナーを見渡すと、人気機種のシャープのX1ターボやMZ-1500、それからNECのPC-8801mkII SRや"Mr．PC" PC-6601SR、それに富士通などほとんどのメーカーの機種を置いてあります。

3月から4月にかけて、ソフトのラインアップもグーンと増すとか。

「これからの"うすい"のパソコン・コーナーに期待してください」と、渡辺さん。



システムイン高山

●〒506 岐阜県高山市本町4－55 ●☎0577－34－1738
●営業時間9:00～20:00(火曜のみ17時まで) ●定休日 年中無休

旅行好きなジャーニイストならこたえられない場所、静かな高山の商店街にお店がある。中をのぞいて階段が見えたら、"こんにちは"といって上にあがっていく。そこにはPC-2000からN5200まで、NECの主力パソコン、ソフト(ホビー用約200本、ビジネス用約50本)が置かれている。

パソコン・ショップになったのは数年前だが、お店そのものは40年近く前からあって、39周年のことしは、3月下旬から記念のフェアを行う。フェア期間中は、ハード、ソフトに特別価格を用意 500円ごとに一つスタンプがもらえ、80個たまると2,000円相当の買い物ができる。

またマイコン・マニアの「高山マイコン・クラブ」というのがあって、土曜日の夜になるとそのメンバーがここに集まる。



株式会社 ニシオ電器

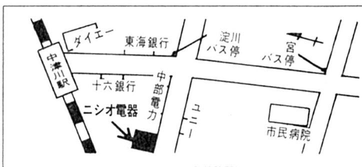
●〒508 岐阜県中津川市新町5－20 ●☎05736－6－4048
●営業時間9:30～19:30 ●定休日 第2、第3水曜日

店は国鉄の中津川駅から十数分、商店街の中にあるが、店から4mくらいの所にくると、パソコンのデモ・ゲームの音が聞こえてくる。こちらも電器店だが、70平方メートルくらいの広さに、パソコンが20台展示されている。さわるのも遊ぶのも自由。

"ネェー深谷さん、なにかやらないのですか？"というと、「いま計画中ですが、卒業式がある3月15日から1か月くらいの期間で、X-1ターボ、PC-8801/8801mkII SRのフェアを企画しています。最新のパソコンを揃え、より多くのマニアに来てもらうことがねらいです」という返事があった。

このほか、店では現在"テクニカル・コンピュータ・クラブ"というサークルの会員を募集していて、会員にはソフト5％引き、周辺機器は1万円以上買うと5％安くしてもらえる特典がある。

昨年、店内を改装してパソコン・コーナーも広くなったので、一度でかけてみてはどうだろう。



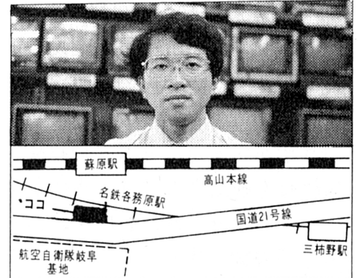
中京パソコン・ショップ・ニュース

カネダ電気

●〒504 岐阜県各務原市蘇原三柿野2丁目 ●☎0583－89－2288
●営業時間10:00～19:30 ●定休日 水曜日

家電製品のほかに、広いパソコンコーナーのあるお店だ。名鉄の三柿野駅を下車して、国道21号線を航空自衛隊岐阜基地方面に行くと、基地の向い側にお店が見えてくる。

店内には、PC-8801mkII/SR、X-1、FM-7、MSXなどのパソコンが、16台も展示されている。そして、パソコンを買うとうれしいソフトの割引券と、会員証がもらえる。割引き券は、1万円ごとに500円相当を1枚。10万円買うと、5千円分のソフトがもらえる計算になる。また会員証は、つぎにソフトを買うと値段から1割引いてくれる。1千本以上もソフトがあるので、ほしいソフトは揃っていると思う。3月23日から「パソコン・ハンティング」が始まる。

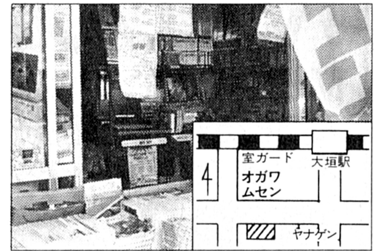


オガワムセン

●〒503 岐阜県大垣市宮町2－29 ●☎0584－78－6387・7687
●営業時間9:00～20:00 ●定休日 水曜日

国鉄の大垣駅を下車して、OS商店街を歩くとヤナゲンが見える。そのカドを右に曲がり、10分ほど歩くとオガワムセンがある。入口はパソコンのデモやソフトのチラシがにぎやかだ。また店の中に入ると、パソコン用のソフトや書籍がザクザクある。

パソコンを担当している小川店長の話では、"祝・進入学パソコンフェア"を行なうようだ。このフェアは、文字どおり進入学のお祝いに活用してもらおうという目的のもので、「単にPC-80/88mkII/SR、FM-77L4、X1シリーズなどの人気パソコンを強調するだけでなく、学習ソフトとのセットで販売していく」という。"学習ソフトで勉強もします"といえば、厳しいパパゴンやママゴンを攻略することができるかもしれない。なんと、あたたかい配慮。このほか値段に関する相談にも乗ってくれるヨ！

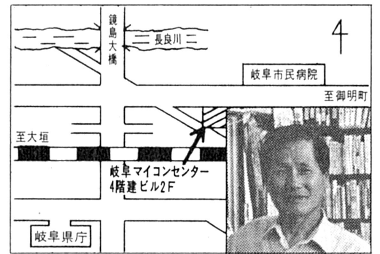


岐阜マイコンセンター

●〒500 岐阜県岐阜市鹿島8－43錦声ビル2F ●☎0582－51－6338
●営業時間10:00～20:00 ●定休日 水曜日

国鉄の岐阜駅、名鉄の新岐阜駅方面から、国道156号線を西(左)に進んでしばらく行くと、市民病院がある。この辺りが鹿島町7丁目、もう少し先の森屋のバス停のソバにお店がある。錦声電器商会の2階に、大きな看板がでているのですぐにわかる。

坂店長に"なにか楽しいキャンペーンは？"と聞くと、「当店は1年中キャンペーンをやっているようなもの。ハード、ソフトともできるだけ勉強させてもらいますのでぜひお店にきてチョ」といせいのいい返事。このお店には8ビット機を中心に、いつも8台のパソコンが展示され、一声かければいつでも操作することができる。またソフトも最新作をふくめ、1100本ほどが置かれている。パソコン・マニアの君だったら、一度いっておいたほうが、いいんじゃないのかナ。



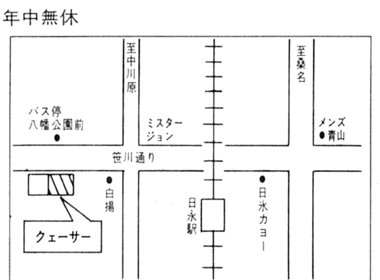
クエーサー

●〒510 三重県四日市市笹川1－81 ●☎0593－21－6282
●営業時間12:00～21:00(1階レンタルは23:00まで) ●定休日 年中無休

昨年11月に堂々オープンといっても、普通のパソコンショップとはちがう。どこがちがうかというと、ショップというよりマイコン塾なのだ。入塾料500円と月謝3,000円を納めると、週1回FM-7、PC-6001などを使って英語、数学、国語、社会の4課目を勉強できる。いま塾生は約30人。もちろん勉強のあとで、ゲームもできる。

塾生には、ハード、ソフトの割引きも受けられる。最高20%まで安くなるそうだ。それから、月に1回"Xデー"があって、塾生でなくてもタダでソフトが使えるそうだ。

またこのお店は1階がビデオ・ソフトのレンタル・ショップになっていて、ビデオ・ソフトが1,000本以上置かれている。こちらは5,000円の入会金がいるが、マイコン塾のほうとも兼用することができる。



パソコン・ショップ・ニュースでは、日本全国のパソコン・ショップの情報をいちはやくみなさんのもとにお届けしています。

なかでも、今回のパソコン・ショップニュースは"春の進入学セール"にあわせて、お買い得な商品をドッサリと用意したショップをズラリと紹介してみました。

ウソかホントか、近くのお店にでかけてみればわかります。

※北海道、東北、中京地区のみなさんへ！

今回は、北海道、東北、中京地区のショップのご協力で大特集実現しました。これからも、ベーマガとみなさんの情報ラインとして、ここに掲載されたパソコン・ショップと仲良くなりましょう。

ということで、ベーマガ編集部より掲載のショップにベーマガ・イラストを、各5枚ずつ送りました。もちろん、読者のみなさんへのプレゼントです。ベーマガの4月号を持って、さあ急ぎましょう！

※ショップ情報提供のお願い！

あなたの街のパソコン・ショップを、このコーナーに登場させてみませんか？あなたがよく行くパソコン・ショップの中で、ユニークな店員さん、積極的なクラブ活動を展開しているショップがあったら、ベーマガ編集部までハガキでお知らせください。

耳よりショップ情報

みなさん，元気でがんばってますか？いよいよ，進入学シーズンですね。進級，入学のお祝いということで，パソコンを買ってもらったりする人もいると思いますが，そんなときは，ぜひ，ここで紹介されたお店に足を運んでみてはどうですか。

ここで紹介されたお店は，ベーマガ編集部が自信をもってお勧めするところばかりです。やさしく親切に相談にのってくれますよ。

「NECパソコン・ジョイフル・フェア'85」が東京と大阪で!

日本電気が春休みに「ＮＥＣパソコン・ジョイフル・フェア'85」を東京と大阪で開催します。

今回のフェアは，ソフト・メーカー（東京会場53社，大阪会場37社）の出品が中心で，ＰＣシリーズ用のゲーム・ソフト，教育用ソフトが多数出品されます。電波新聞社もＰＣ－9801用ギャラガや，ＰＣ－6001mkII用など新作ソフトがたくさんお目見えしますので，今からおこづかいをためて，みんなで来てください。

また，東京会場では，少年ジャンプの協力によるゲーム大会，大阪会場では，母と子のパソコン教室など多彩なイベントも行う予定だそうです。

東京会場：平和島流通センター（東京モノレール・流通センター下車）
日　　時：3月27，28日（10：00～5：00）
大阪会場：大阪見本市会館（地下鉄堺筋線・本町駅下車）
日　　時：4月3日（10：00～5：00）
　　　　　　4日（10：00～3：00）

松本市で「OA・FAテクニカル・フェア」 —電波新聞社主催—

電波新聞社では，4月5，6，7の3日間，長野県松本市のショーホール・ビスタ（松本市芳川村井町1136－1）で「第3回長野県ＯＡ・ＦＡテクニカル・フェア」を開催します。

ニューメディア時代の先がけとして新しい技術新製品への情報を的確に把握し，認識を高めることは現代に生きる者にとって，大切なことですね。

今回のフェアでは，パソコン，オフコンを始めとし，Ｉ／Ｏ機器，周辺機器，マイコン支援装置，各種ソフト・パッケージ，サプライ商品などを中心に展示します。

エレクトロニクス分野の新しい技術動向をくわしく知りたいという読者のみなさんは，ぜひ，ご覧あれ！　なお展示会ではプログラム研修，ソフトウエア相談，コンサルティング・サービスなども行う予定です。

お問い合わせは，電波新聞社〈長野県〉ＯＡ・ＦＡテクニカル・フェア係まで。
〒141 東京都品川区東五反田１－11－15
☎ 03－445－6111　内 線 852



マイコンスーパーソフトコーナー

SUPER Soft CORNER

このコーナーは，ビデオ・ゲームやパソコン・ゲームなど，ソフトウエアを楽しむ人のためのページです。最新ビデオ・ゲームの攻略法や，これから出るパソコン・ソフトの情報などを，カラー写真やイラストをまじえながら紹介しています。また，新型式のゲーム，文章で創る「ペーパー・アドベンチャー」や，全国114のゲーム・コーナーから寄せられる情報でつくる「ハイスコア・コーナー」など，読者参加のページもいっぱいです。

このコーナーに載せてほしいゲーム・ソフトなどがありましたら，編集部までお知らせください。また，記事を書きたいかたも大かんげいです。編集部では，みなさまの協力を得て，より楽しいページにしていきたいと考えています。お便りをお待ちしています。

キミはいくつ持ってる？

PONYCAライセンスカード

アクティビジョン

ひたすらチャレンジしてハイスコアを出した方、せっかくハイスコアを出したのに誰にも認められないのではつまりませんね。そんな方のためにPONYCA LANDでは、いろいろなライセンスカードを用意しています。資格はゲームごとに異りますが、少し頑張れば誰でも出せるスコアです。
さぁ、きみもハイスコアにチャレンジしよう！

ピットフォールII 失われた洞窟

「クリスハンガーズ」にきみも参加しよう。
99,000点以上獲得した名探検家のきみには、ピットフォールIIのハイスコアクラブに参加できるぞ。頑張って高得点をめざせ。



ピットフォール

「ハリークラブ」20,000点以上



ビームライダー

「ビームライダーズ」
20セクター以上、60,000点以上



キーストンケーパーズ

「ビリークラブ」35,000点以上



リバーレイド

「リバーレイダーズ」15,000点以上



ヒーロー

「ヒーロー部隊」75,000点以上



デカスロン —10種競技—

12,000点以上

各ソフト共、解説書付¥4,800





《好評発売中》

※くわしくは解説書をご覧下さい。

●ライセンスカードはポニカランド会員を対象に発行しています。

INFORMATION

おかげさまでPONYCAの商品も100タイトルを超えました。●映画シリーズ●シミュレーションウォーゲームシリーズ●アクション型●思考型●ボールゲームetc様々なジャンルのパソコンゲームを用意しております。
広告だけでなくもう少し詳しいゲームの内容を知りたい方々の為にパンフレットを用意しておりますので、住所、氏名、年齢、手持ちの機種をお書きになり資料請求券を同封の上、右記PONYCA企画部　資料係宛までお送り下さい。
尚、その際PONYCAに対しての御意見、御要望をお書き添え頂ければ幸いです。PONYCAのソフトは抜群だといわれる様、スタッフ一同今年も頑張りますのでよろしくお願いします。

キリトリセン
PONYCA
資料請求券
'85.4ベーマガ

PONYCA LAND

※このたびアクティビジョンの強力なラインアップを加えPONYCAはユーザーズクラブ〝PONYCA LAND〟を結成致しました。ユーザーの皆さんとPONYCA、そしてゲームデザイナーの交流を深め、HOTなより豊かな情報（機関誌PONYCA LAND〈12ページ〉年6回発行）をお届けし、日本に限らずアメリカを含めた大きな組織にしていきたいと思います。現在アクティビジョンでは、各ゲーム毎にクラブ組織（ピットフォールで2万点を越えた人達の為の〝ハリークラブ〟、キーストンケーパーズで3万5千点を越えた人達の集りとして〝ビリークラブ〟等があります。）があり、PONYCA LANDはその日本支部としての機能も持ち、各々のアメリカへのライセンス登録を代行します。
※PONYCA LANDに入会を希望される方は、住所、氏名、年齢、職業、手持ちのパソコン機種をお書きの上、600円分の切手（1年分）を添えて左記の宛先までお送り下さい。楽しい会員の企画をいろいろ用意していますので、どうぞ御期待下さい。

宛先は右記の株式会社ポニーPONYCA企画部　PONYCA LAND係まで

ACTIVISION®

世界で選びぬかれたコンピュータゲームソフト、アクティビジョン。

アクションゲームの**興奮**と、アドベンチャーゲームの**奥行**の２つの要素をもつ**ニュータイプのゲーム**。



●アメリカ仕様パッケージ

ビルボード誌 連続35週第1位!!

ピットフォールII
失われた洞窟

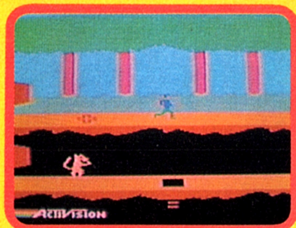
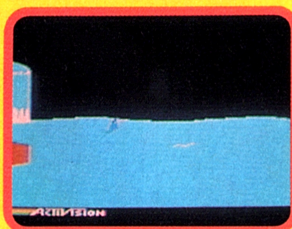
Designed By DAVID CRANE

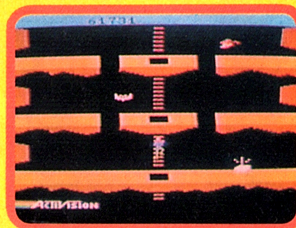
「ピットフォール」に続き「ピットフォールII」でも、また会おう。
<ピットフォール・ハリー>





〈各〉解説書付
￥4,800



ついに、名作ピットフォールに続くピットフォールIIが出たぞ。
今回の冒険はペルーの失われた洞窟の探険だ。洞窟内を上下左右に動きまわり、
金ののべ棒やダイヤモンドを手に入れるのだ。
予想もつかない場面展開、驚くべき奥行と広がりが君の挑戦を待っているぞ。

ピットフォール

Designed By DAVID CRANE

ジャングルをどんどん奥へ探険して行くと、そこには財宝がたくさん隠されている。おとし穴や底なし沼に気をつけろ。ワニやサソリやヘビもきみの侵入を待ちかまえているぞ。全部の宝物を手に入れるのだ。

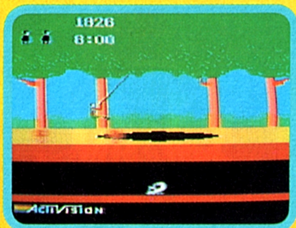
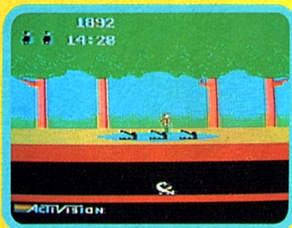


ヒーロー

Designed By JHON VAN RYZIN

火山の噴火で坑夫たさが坑道に閉じ込められてしまった。迷路のような坑道内を上下左右に動きまわり、一刻も早く坑夫のところにたどり着くのだ。





CONTEST

君は、昨日の素敵なアイデアを捨てていないか？

第4回 ポニカ・オリジナル・プログラム・コンテスト

今回のコンテストは、プログラムだけでなく、ゲームの企画も審査の対象と致します。
ふるって御応募下さい。

- **賞金総額**／３００万円
- **賞**／多数用意致します。
- **締切日**／昭和60年8月21日
- **応募方法**／カセット、ディスク、説明書（企画書）に住所、氏名、年齢、職業、電話番号、使用機種を明記の上

〒102 東京都千代田区九段北４-１-３
日本ビルディング３F
株式会社**ポニーPONYCA**企画部
「オリジナル・プログラム・コンテスト」係
宛に送付して下さい。
（PONYCALAND会員の方は必ず会員番号を記入して下さい。）

※尚、応募者全員にPONYCAより記念品を差し上げます。

あなたの素晴らしいアイデア、作品をお待ち致しております。

安心して選べる**PONYCA**のソフト
充実した内容と良心的価格がポニカの顔です。



株式会社ポニー
PONYCA企画部
〒102 東京都千代田区九段北4-1-3 日本ビルディング
TEL03-265-6377

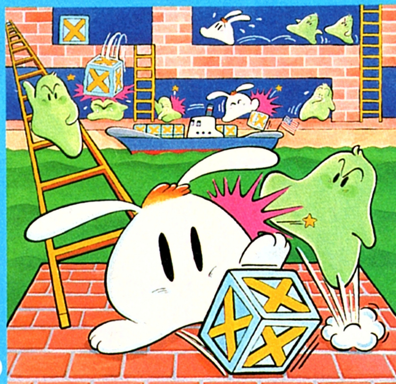
販売元/株式会社 **ポニー・キャニオン販売**
〒102 東京都千代田区九段北4-3-8 TEL03-265-8051

札幌支店TEL011-511-5151　大阪支店TEL 06-541-1601
仙台支店TEL0222-61-1741　広島支店TEL082-243-2915
東京支店TEL 03-265-8241　福岡支店TEL092-751-9631
名古屋支店TEL052-322-4001
ニッパンポニーTEL 03-667-3741



いっしょうけんめい 過激です。


1


2


3

四角いジャングルはひたすら過激。
アメリカ生れのスゴイヤツらに、
オイラの指は熱うくなるぜ。
刺激がカイカン。カイカンが気持ちよい。
おっとぉー、恐怖のコンピュータ・デス・マッチだ!
ゲーム地獄の中でオイラは 勝利のたいまつを
高く掲げるのであった。

1 中世にタイムスリップした君は、
ビジゴスを倒して無事戻れるか!

Visi Goth

ビジゴス MSX テープ版 ¥3,800

魔のトライアングル海域を航海していた君は、時間のひずみに巻き込まれ、中世にタイムスリップしてしまった。しかもそこは吸血鬼ビジゴスが棲む古城。果たして君はビジゴスを倒し、無事この世界へ戻ってこれるだろうか。

2 知恵だせ、汗だせ、仕事に精だせ――

Rabbian

ラビアンのアルバイト MSX テープ版 ¥3,800

ラビアンは働き者。オジャマトリオの嫌がらせを避けながら、6つの荷物を懸命に運ぶ。ハシゴを伝い、荷物を押して、水路を走る船上にうまくのせるんだ。知恵をしぼって、さあ君はいくつの荷物をのられるかな?

3 波をけたてて追いつ追われつ。反射神経水上追跡過激地獄。

RIVER CHASE

リバーチェイス MSX テープ版 ¥3,800

水上警察官の君は、ギャングに追われ、狭い運河をひたすら逃げる。障害物を避け、敵のミサイルをかわし、チャンスとみたら水雷をまいて敵を撃沈!
1人でも2人でも遊べる過激ゲームだ。

from U.S.A.
THESE THRILLING GAMES
INVITE YOU TO THE MOST EXCITING
GAME WORLD

Soft Pro International
ソフトプロ株式会社・ソフトプロインターナショナル事業部
〒530 大阪市北区西天満6-7-2 梅新東ビル5F TEL.06(363)1221

MagicalZoo

続 黄金の墓
スフィンクスの謎

■ MSX, PC-6001/mkII/SR, PC-6601 , X1 カセット 4,800円
■PC-6601/SR用 3.5インチFD 6,200円

黄金の墓

■ MSX, PC-6001/mkII/SR, FM-7/8/NEW7, X-07, X1/Cs/Ck用 カセット 4,800円（X-07は4,200円）
■PC-8801/mkII, PC-6001/mkII 5インチFD 5,800円
■ MSX, SMC-70/777/777C, PC-6601/SR用 3.5インチFD 6,200円（SMC-70/777/777Cは5,800円）
■X1D用 3インチCF 6,200円

デジタルシンセサイザーソフト
ミュージカル ズゥ

■ MSX カセット 4,800円
■X1/Cs/Ck用 カセット 6,200円

新発売

ムー大陸の謎

■ MSX, FM-7/8/NEW7, X1/Cs/Ck用 カセット 4,800円
■FM-7/8/NEW7用 5インチFD 5,800円
■SMC-70/777/777C用 3.5インチFD 6,200円
■X1D用 3インチCF 6,200円

ストラットフォード・コンピューターセンター株式会社 ホビー事業部 〒336 埼玉県浦和市南浦和2-36-15 ☎0488(85)5222(代表)

●購入を希望なさる場合は上記のプログラム名・機種名・住所・氏名・年齢・職業・電話番号を明記し、右の購入申込み券を添付の上、現金書留で当社マイコンベーシックマガジン係までご注文下さい。(郵送料は不要です。)

●当社ソフトウェア総合カタログをご希望なさる場合は、住所・氏名・年齢・職業・電話番号・ご使用機種を明記の上、資料請求券と70円切手2枚を同封して当社カタログ係までご請求下さい。

スタッフ募集中！ ●開発部／システムエンジニア、プログラマー……教育用ソフト・ビジネスソフト・言語等の企画開発●営業部／営業スタッフ、商品管理スタッフ●編集部／編集スタッフ……マイコン雑誌・単行本の企画編集・グラフィック・デザイナー［応募］詳細は電話でお問合わせください。（応募の秘密は厳守します。）

④ マイコン ベーシック マガジン ZOO 資料請求券

購入申込券 ベーシック マイコン マガジン ZOO ④

自慢するんだ、

父さん、わかってくれるだろ。頭も普通。スポーツも普通。そんな僕だって、最新のゲームを持っていれば、あの子の気をひけるかもしれないんだ。だから、ね、

お願い。

デゼニワールド

フロリダのディズニーワールドが、なんと名古屋でデゼニワールドになってしまったのだ。そのスケールの大きさ！迫力！これまでのアドベンチャーゲームの面白さをすべて集めたこのゲームは、みんなの期待にドーンと応えるよ。

近日発売予定

みんなにね。





デゼニランド

5つのパビリオンのどこかに隠されている秘宝「三月磨臼（ミツキマウス）」。さあ、キミは何日で見つけだせるかな。





サラダの国のトマト姫

キュートなトマト姫を助け出して、反乱軍を勝利に導こう。

適応機種

		PC-6001 MKII	PC-6601	PC-8001 MKII	PC-8801/MKII	PC-9801F	X-1	MZ-1500	FM-7	S-1	MSX
デゼニワールド	T				予		予				
	FD				予	予	予				
デゼニランド	T	○		○	○		○		○	○	○
	FD		●		●	●	●	▲ QD	●		
サラダの国のトマト姫	T	○		○	○		○		○	○	
	FD				●	●	●	▲ QD	●		

TAPE版 ¥4,800　FD版 ¥6,800　QD版 デゼニランド ¥5,000　サラダの国のトマト姫 ¥5,800



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

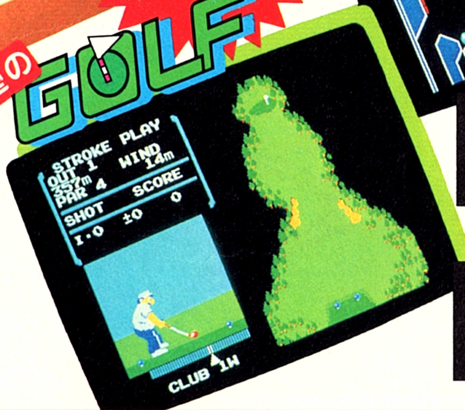
ときどき



父さん、お手本みせてあげるなんて言って、本当は夢中になってるの、知ってるよ。これからは、仲良くやろうよ、男同志で。だから、ね、**お願い。**



新発売



サーブはもちろん、ボレー、スマッシュ、ロブと多彩な攻撃ができるテニスゲーム 対戦相手は、初心者からマッケンロー並!?まで5段階。ゲームは、本番と同じ3セットマッチ。強敵コンピュータを相手にシングルス、あの子と組んでダブルスだって出来るのだ。

ポップなマシーンで、ピンボール気分を満喫。マリオが登場するボーナスタイムもあるよ。

本当のゴルフより面白い!?キミは、池あり、バンカーありの変化に富んだコースを、いくつで回れるかな。

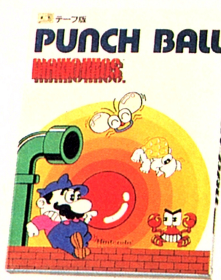
貸してあげるから、ね。



マリオブラザーズ スペシャル

敵は、可愛いカメやカニ。さて、マリオは、最上階までうまくジャンプできるかな。

Nintendo®
©1983 Nintendo of America Inc.



パンチボール マリオブラザーズ

カメ、カニ、ハエ。さあ、ボールをぶつけて、蹴飛ばそう。

Nintendo®
©1983 Nintendo of America Inc.



ドンキーコング3 大逆襲

ドンキーコングが、再びハチのバズビーを引き連れて大暴れ。危うし!スタンリー。

Nintendo®
©1983 Nintendo of America Inc.

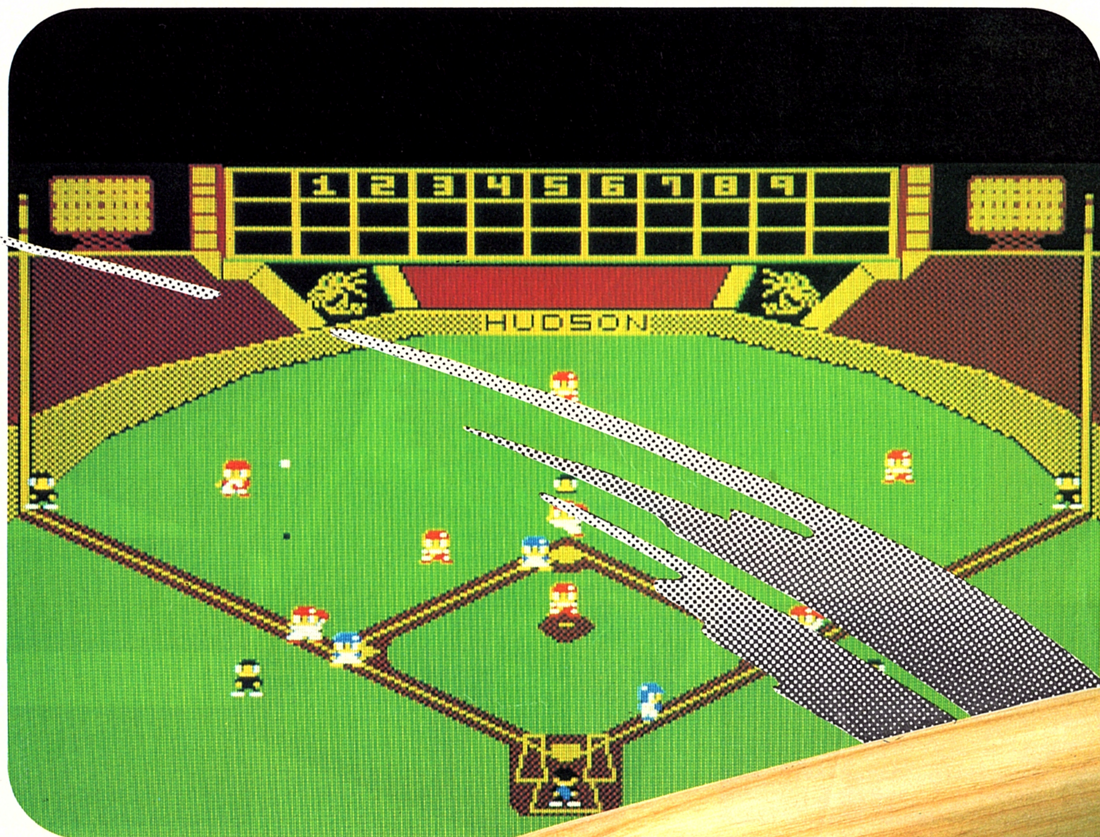
適応機種

		PC-6001 MKII	PC-6601	PC-8001 MKII	PC-8801/MKII	PC-9801F	X-1	MZ-2200	MZ-1500	FM-7	S-1	価格
任天堂のテニス	T				4月(予)		3月					¥4,000
	FD				4月(予)		3月		3月			¥6,800
任天堂のゴルフ	T				4月末(予)		3月					¥4,000
	FD				4月末(予)	(予)	3月					¥6,800
任天堂のピンボール	T				5月(予)		5月(予)					¥4,000
	FD				5月(予)	(予)	5月(予)					¥6,800
マリオブラザーズスペシャル	T	○		○	○		○	○		○	○	¥3,600
	FD		●		●	●			●			¥5,800
パンチボールマリオブラザーズ	T	○		○	○		○			○	○	¥3,600
	FD		●		●		●		3月	●		¥5,800
ドンキーコング3大逆襲	T											¥3,600
	FD				●		●					¥5,800



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

ジャイアンツのかたきは、僕がうつ。



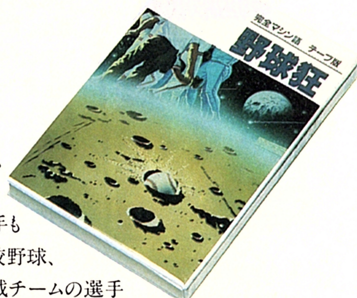
好評発売中

適応機種　X-1 PC-60mkII 66 PC-88/mkII MZ-1500 TAPE版 ¥4,000 FD版 ¥6,800
QD版 ¥5,800

FM-7版新発売

部屋は、ホームグラウンド

野球狂



くやしいだろう、逆転さよなら負けなんて。
だから、僕がさっそくかたき討ち。
まるで、テレビの野球中継みたいに、選手も
審判も動く「野球狂」。プロ野球や高校野球、
草野球など、自分の好きなチームと対戦チームの選手
それぞれの打率や守備率などのデータを入力。それに従って
動く画面で、リアルタイムゲームが楽しめるのだ。近頃は、僕が寝た後、
父さんが自分の草野球チームとジャイアンツ、試合させてるみたいだよ。



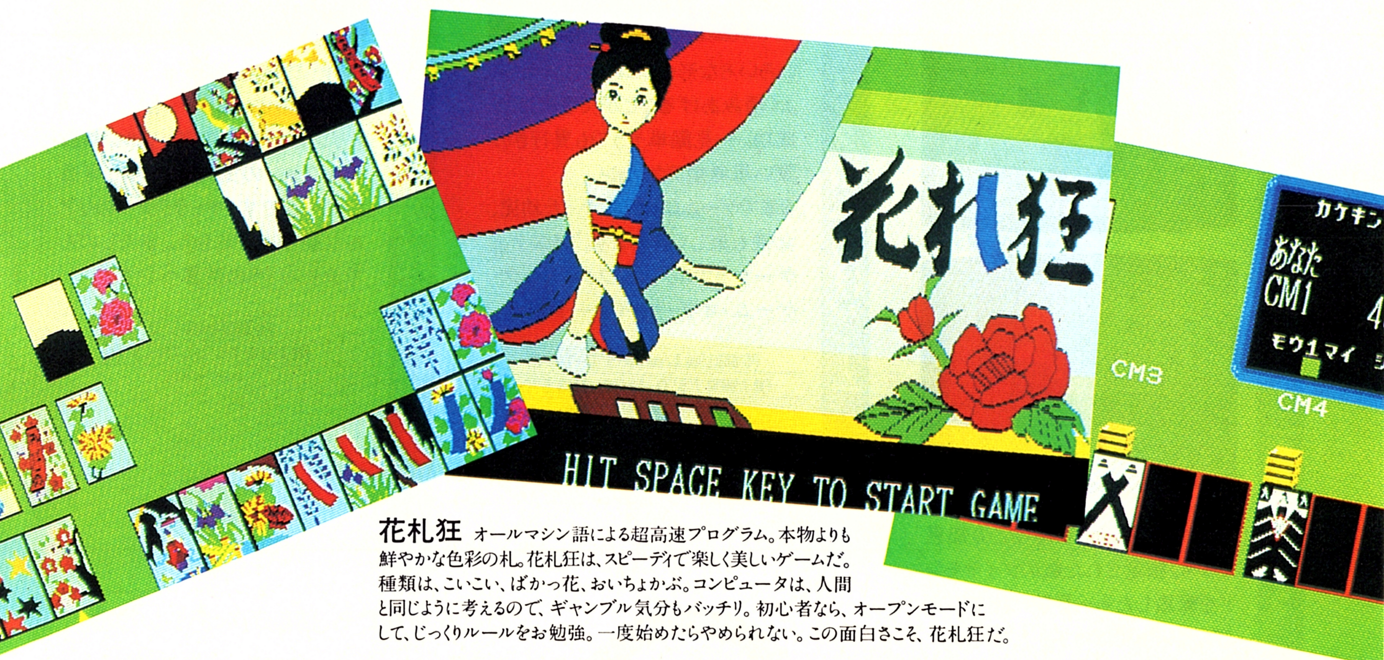
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本社・ハドソン札幌/〒062札幌市豊平区平岸3条5丁目4番17号 コロナード平岸II201 PHONE:011-821-1538・
営業所・東北・金沢・東京・大阪・岡山・広島・福岡・鹿児島・沖縄

トランプ狂 トランプ狂は、5種類のゲームが自由に選べる興奮ソフトだ。まずは、カジノでブラックジャックとファイブカードポーカー。お次は、アメリカで流行中のジンラミー。マージャンによく似た楽しいゲームだ。コンピュータと記憶力を競う神経衰弱、反射神経を競うスピードゲームも面白い。
ポーカーフェイスだけど、人間のように考え、行動するコンピュータ。君も、きっとトランプ狂の虜になるぞ。

狂うのは、どっち。

面白さではひけをとらない、純日本風〝花札狂〟と西洋風〝トランプ狂〟。さあ、キミはどっちに夢中？



花札狂 オールマシン語による超高速プログラム。本物よりも鮮やかな色彩の札。花札狂は、スピーディで楽しく美しいゲームだ。種類は、こいこい、ばかっ花、おいちょかぶ。コンピュータは、人間と同じように考えるので、ギャンブル気分もバッチリ。初心者なら、オープンモードにして、じっくりルールをお勉強。一度始めたらやめられない。この面白さこそ、花札狂だ。

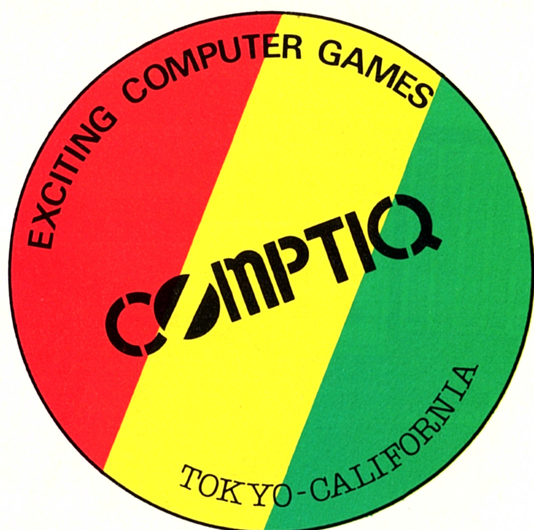


HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

		X-1	PC-8801 PC-8801mkII	PC-9801F	MZ-22	FM-7
トランプ狂	T	○	○			
	FD	●	●			
花札狂	T	○	○		○	○
	FD		●	●		

TAPE版 ¥4,000　FD版 ¥6,800

本社・ハドソン札幌/〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目4番17号 コロナード平岸II 201 PHONE:011-821-1538
営業所・東北・金沢・東京・大阪・岡山・広島・福岡・鹿児島・沖縄

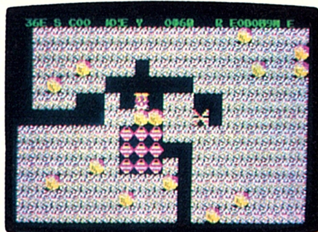


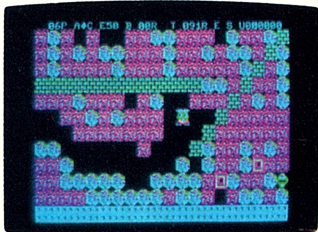
The BeST

春一番の痛快さ。

プレイヤーの数だけテクニックがある。さぁ、花よりゲームを始めよう。




▲バルダーダッシュ

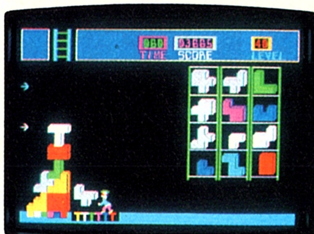

▲チャンピオン・バルダーダッシュ

ロックフォードと、障害物との知恵くらべ。指定された数のダイヤモンドを奪取したら一目散に出口に急げ。残り時間はわずかだぞ!

PC-8801/mkⅡ/mkⅡSR(5"D・TAPE)
PC-9801/E/F(5"D)
＊バルダーダッシュのみ
FM-7/NEW 7(5"D・TAPE), 8(5"D), 77(3.5"D)
X1/X1 C/X1 TURBO(5"D・TAPE)
＊チャンピオン版のみ ＊ジョイスティック対応
DISK:¥6,800(PC-98シリーズのみ:¥7,200)・TAPE:¥4,800

家族全員で楽しめる、新感覚ブロック積みあげゲーム。





いろいろな形のブロックをバランスよく積みあげることができれば大成功。一見簡単そうでも奥行きの深い思考型アクション。
今までゲームに縁のなかった幼児、女性も楽しく遊べます。'84エデュケーショナル・エレクトロニック・ゲーム・オブ・ザ・イヤー受賞作。

PC-8801/mkⅡ/mkⅡSR(5"D・TAPE)
FM-7/NEW 7(5"D・TAPE), 77(3.5"D)
DISK:¥6,800・TAPE:¥4,800



悪漢相手にひたすらチャンバラ。青年剣士の運命やいかに。





名作「三銃士」のダルタニアンをほうふつとさせるアクション。
オリジナルは、あのアップル。熱狂的なファンの支持を受けた有名なゲームです。キャラクターのリアルな動きは感動もの。昔をしのんでチャンバラの世界へいざ!

PC-8801/mkⅡ(5"D)
FM-7/NEW 7(5"D), 77(3.5"D)
DISK:¥6,800





どれを選んでも、独創的なおもしろさ。

- AE
- クライシス・マウンテン
- マイナー2049
- 深度40
- ミスターロボット
- バグ・アタック

SELECTION

おもしろ盛りのコンプティークです。

From U.S.A.

ブルース・リー

アチョー! 敵も手強い。繰り出せ正拳、飛び蹴り必殺技。

僕らのヒーロー、ブルース・リーが還ってきた。悪と闘う正義の味方。しかし相手のニンジャ、スモウレスラーもてごわくて、いつも勝つとは限らない。残酷なワナをよけ、地下要塞の財宝を取り戻せ。技を繰りだすときのサウンドも気分満点。ゆけ! ブルース・リー。

PC-8801/mkⅡ/mkⅡSR(5"D)
FM-7/NEW 7(5"D),77(3.5"D)
DISK:¥6,800

From U.S.A.

アズテック

アップルの名作を忠実にコンバート。多くのファンに興奮を。

古代文明を誇ったアズテカ。その地下迷宮にかくされた財宝(アイドル)を探せ。しかしこの暗黒界から生還した者はまだいない。
上下左右にスクロールする広大な迷路はどこまで続く? 武器を手に入れ用心深く探検しよう。

PC-8801/mkⅡ(5"D)
FM-7/NEW 7,8(5"D),77(3.5"D)
X1/X1C/X1 TURBO(5"D・TAPE:3月発売予定)
DISK:¥6,800・TAPE:¥4,800

COMPTIQ ORIGINAL

カムイの剣

世界に通用するアドベンチャー・ゲーム、ついに誕生。

キャプテン・キッドが世界各地に残した財宝を求め、雄大なスケールで描く幕末アドベンチャー。
忍者次郎と彼を取りまく複雑な人間関係。受け入れるコマンドの幅が広く、余分ないらいらを排除しました。また、線画モード、テキストモードの選択によりゲーム展開もスムーズです。

全世界一斉発売

PC-8801/mkⅡ/mkⅡSR(5"D・TAPE)
FM-7/NEW 7(5"D),77(3.5"D)
X1/X1C/X1 TURBO(5"D・TAPE)
Apple Ⅱ/Ⅱe/Ⅱc(5"D)
DISK:2枚組¥7,800・TAPE:2本組¥5,400

禁断のゲームソフトはクオリティがいのち

COMPTIQ

株式会社コンプティーク
〒102東京都千代田区隼町3-19清水ビル4F 電話=(03)234-8041

*コンプティーク・クラブ会員募集中!
すてきな特典がいっぱいです。
お早めに。

応募券 ベーマガ 4

ウイングマンより
FM-7 PC-9801 X1 ユーザーに告ぐ!!
3月下旬新発売
PC-6001mkII、PC-6001SR
PC-6601、PC6601SR
移植進行中!!

●少年ジャンプから飛び出したビッグヒーロー!!



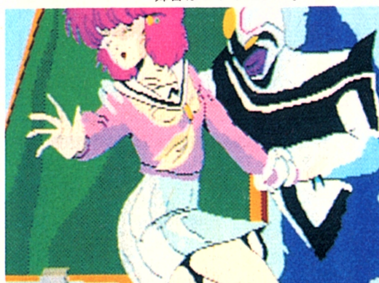
ウイングマン
ヒーローコミックアドベンチャー

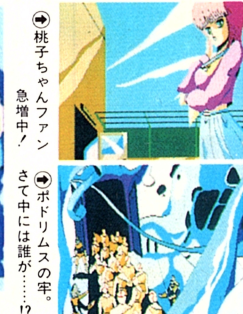
■〔テープ版(2本組)〕FM-7全シリーズ、シャープX1全シリーズ……¥4,800
■〔5インチディスク版〕PC-8801、PC-8801mkII、PC-8801mkII SR、PC-9801/E/F(2D、2DD)、FM-7、FM-NEW 7、……¥5,800

プロの描いた美しい画面と巧みなストーリー構成。ウイングマンとキータクラーの熾烈な争い。紛失したドリムノートの行方は?キータクラーの巧妙な策略に舞台はポドリムスへ。

●ニュータイプマルチ画面!!
●リアクション豊富な対話型アドベンチャー
君の探究心(?)を見すかしたようなリアクションには、思わずドキッとしてしまう。
●戦闘モード付の親切設計
突然、キータクラー出現。リアルタイムでキータクラーと闘うことができる。

⬇美紅ちゃんがキータクラーに!! 舞台はポドリムスへ。





➡桃子ちゃんファン急増中!
➡ポドリムスの牢。さて中には誰が……!?

作者TAM·TAM ©集英社 桂正和



第3回ゲームホビープログラムコンテスト優秀作品
登場美女55人

♥ねえ、キミたち私達とデートしてみない?
私達って本物の女の子より、女の子っぽいわよ♥

●パソコン界に新分野開拓!限りなく人工知能に近づいた女の子の豊富なリアクション!!
女性心理学文献と作者の実体験から割り出した女性心理をプログラム化した画期的シュミレーションゲーム



★デートの約束のないやつは有り金持ってナンパ開始!
PC-8801シリーズ
シャープX1シリーズ
移植進行中

TOKYO ナンパストリート
人工知能型シュミレーションゲーム

■〔テープ版(2本組)〕FM-7全シリーズ……¥4,800
■〔5インチディスク版〕FM-7、FM-NEW7……¥6,400

★このリアルなかけひきが君をプレイボーイにする!★
●ナンパのノウハウを完全シュミレート!
楽しい会話で、相手の性格を見きわめ、プレイボーイになるためのテクニックを探し出せ。
●特定の女の子とデートできるデートモード付!
君のデートしたい女の子のデータを入力すれば、その子と実際のデートを楽しめる。もちろん、明菜・キョンキョン・隣りのクラスのかわい子ちゃんとだってOK!
作者……関野ひかる

お待たせしております。
3月下旬新発売



★ここまでくれば君は立派なプレイボーイ…!?(ドジルなよ)★

ザクサス
スクロール型リアルアクションゲーム

第3回ゲームホビープログラムコンテスト作品
★PC-8001の限界を越えた超スピードスクロール★
■〔テープ版〕PC-8001<32K>、PC-8001mkII、PC-8001mkII SR、PC-8801、PC-8801mkII、PC-8801mkIISR……¥3,800
●ロールプレイング的要素を含んだスカイアクションゲーム!
●全力し っ走、歩ふく前進、飛び込み、力泳!
川を泳ぐ。草むら・林に身を隠し、ジッとザクサスの動きをうかがう。そして、スキを見せると攻撃してくる。敵サイボーグ戦士の動きはリアリティ抜群。
●痛快!敵キャラクター!!猛炎を噴き上げる怪獣など、奇抜なキャラクター陣にはとにかく驚かされる。 作者……宮田康宏



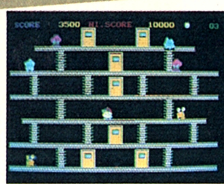
Dr.スランプ 走れ!せんべいさん
スクロール型コミックアクションゲーム

少年ジャンプアイデアコンテスト最優秀作品
★美しいアニメグラフィックで展開する近距離スクロール★
■〔テープ版〕シャープX1全シリーズ……¥3,800
●ご気嫌!アラレちゃんのテーマソング入り!!
●リアリズムを追求した近距離スクロール!
ペンギン村を忠実にシュミレート。ゲームスタートから君はペンギン村の住人となる。
●ハラハラドキドキ!空や地面に障害物の連続!!
少年ジャンプアイデアコンテストの審査員が絶賛したアイデアを更にパワーアップ。息もつかせぬゲーム構成に注目。
作者……後藤貴士 ©集英社 鳥山明



中村光一ビッグヒットシリーズ!

ドアドア
ファンタジー思考型反射ゲーム
★ドアドアはパソコンゲームの代名詞★



■〔テープ版〕PC-8801、PC-8801mkII、PC-8801mkIISR、PC-8001mkII、FM-7全シリーズ、シャープX1全シリーズ、MZ-2000……¥3,800
■〔5インチディスク版〕PC-9801、PC-9801E、PC-9801F、PC-8801、PC-8801mkII/SR……¥5,800
■〔3.5インチディスク版〕FM-77……¥5,400
作者……中村光一

ドアドアmkII
ファンタジー思考型反射ゲーム
★新エイリアン登場ゲーム内容一新★
MZ-1500 クイックディスク版 新発売中



■〔テープ版〕A面★PC-6001mkII、PC-6601(50面+50面) B面★PC-6001<32K>(20面+20面)……¥3,800
■〔3.5インチディスク版〕MZ-1500(100面)……¥3,800
不朽の名作ドアドアをPC-6001シリーズ用に新しくグレイドアップ。作者……中村光一

ニュートロン
ファンタジー思考型アクションゲーム
★ドアドアを超えたアクションゲーム★



■〔テープ版〕PC-8801、PC-8801mkII、PC-8801mkIISR、シャープX1全シリーズ、FM-7全シリーズ……¥4,800
■〔5インチディスク版〕PC-9801、PC-9801E、PC-9801F、PC-8801、PC-8801mkII、PC-8801mkIISR……¥6,800
画面ごとに変わるコミカルなキャラクターはもう最高!
作者……中村光一



巨編4章構成

（ディスク2枚組・テープ2本組）

驚異のビッグアドベンチャー

⬆ケミィが危い。でもこの大トカゲは味方かも？

●プロの描いた幻想的タッチのアニメグラフィックで展開する110画面！
●驚異！100色の中間色を使用。だからこんなに美しい！



⬅シャム族のシャーム。手ごわい相手だぞ。

PC-8801シリーズ　3月下旬
PC-9801シリーズ 新発売予定



⬆シャム族の包囲網。この危機を脱出できるか？

君の魂をゆさぶる感動のラストシーン

エルドラド伝奇

槙村アドベンチャー

■〔テープ版(2本組)〕FM-7全シリーズ……………………………￥4,800
■〔5インチディスク版(2枚組)1ドライブ使用可〕FM-7、FM-NEW7・￥7,800

アキラを殺したのは誰だ!?
ホシコを誘拐した目的は!?
僕はアキラの残したビデオテープを手掛りに秘境エルドラドへと向った。

●炸裂する抜群のサウンド！

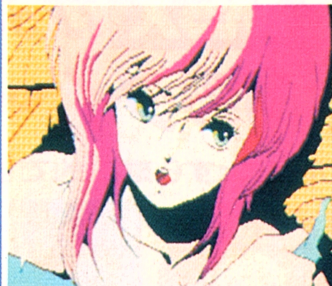
雷鳴・小鳥のさえずり・獣の鳴き声・飛行音等々随所にちりばめられた音響効果。臨場感あふれるゲームが楽しめます。

●構想2年！4章構成の本格的冒険推理小説！

プロの漫画家がパソコンユーザーの為に書き下したオリジナルシナリオ。
作者……槙村ただし



⬅オッパイばかり見てないで早くミネアを助けろ。



SFサスペンスアニメ不朽の名作

●プロのアニメーターがパソコンユーザーに贈る話題の名画アドベンチャー

⬆ミリカの願いは地球の平和……。

ヒットチャート急上昇中!!

●ザースのテーマは人類愛だ!!

ザース

本格サスペンスアドベンチャー



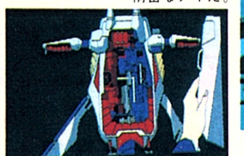
⬆ペガサスに乗り込み、ザースは月へ。

■〔テープ版〕FM-7全シリーズ……………………………￥3,800
■〔5インチディスク版〕PC-8801、PC-8801mkII、PC-8801mkIISR、PC-9801、PC-9801E、PC-9801F、FM-7、FM-NEW7……………………………￥5,800

再びの世界破滅を防ぐには、狂ったオリオンを敵の手から奪還することが必要だ。宇宙科学者ザース達は月にあるオリオン基地へと向った。オリオンの秘密とは？敵の策略と解明すべき難問の数々。息詰る興奮と意外な展開。

●洗練されたメカニックデザイン

オリオンコンピュータセンターの前……。➡
⬇敵ナバのジェットパック。精密なデキだ。

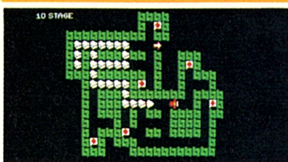




作者……スタジオ・ジャンドラ

頭脳4989

超思考型新頭脳挑戦ゲーム



ニュータイプパズルゲームの決定版
コンストラクションセット付

■〔テープ版〕FM-7全シリーズ、PC-8801、PC-8801mkII、PC-8801mkIISR、PC-6001〈32K〉、PC-6001mkII、PC-6001mkIISR、PC-6601、PC-6601SR……………………………￥4,800
■〔5インチディスク版〕PC-8801、PC-8801mkII／SR￥6,400 作者 大橋一雄

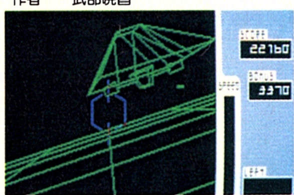
ブルーフォックス

超光速立体マルチエキサイティングゲーム

3Dゲームのイメージを一新した超大作

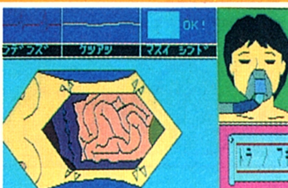
■〔テープ版〕FM-7全シリーズ￥4,800

マルチスクリーンで展開する地上戦・空中戦。ロボット工学をシュミレートしたリアルな動きとサウンド。痛快な撃破シーンが君をエキサイトさせる。
作者……武部暁昌



アゲイン

ロールプレイングアドベンチャー



超高速グラフィックルーチンで展開する200画面

■〔5インチディスク版〕PC-8801、PC-8801mkII、PC-8801mkIISR、FM-7、FM-NEW7……………………………￥5,800

ロールプレイング・シュミレーション・パズルをアドベンチャーに取り入れた抜群の構成力。　作者……山口祐平　©ランダムハウス

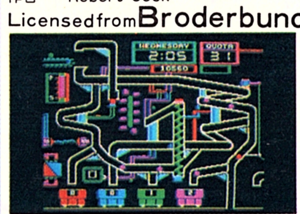
ガムボール

マルチアクションゲーム

アメリカ話題のアップル移植版

■〔5インチディスク版〕PC-8801、PC-8801mkII、PC-8801mkIISR…￥6,800

アメリカ話題のマルチアクションゲームの決定版が日本上陸！
作者……Robert Cook
Licensed from Broderbund



暗黒城

スペースファンタジーアドベンチャー



460画面の巨編アドベンチャー

■〔テープ版〕FM-7全シリーズ、シャープX1全シリーズ……………………￥3,800

超高速グラフィックで繰り広げられる壮大な宇宙創造紀のスペースアドベンチャー。
作者……山口祐平　©ランダムハウス

ポートピア連続殺人事件

サスペンスアドベンチャー

人気絶頂！本格サスペンスドラマ

■〔テープ版〕PC-8801、PC-8801mkII、PC-8801mkIISR、PC-8001mkII、PC-8001mkIISR、PC-6001〈32K〉、PC-6001mkII、PC-6001mkIISR、PC-6601、PC-6601SR、FM-7全シリーズ、シャープX1全シリーズ……………￥3,600
作者……堀井雄二



●移植者・オリジナルゲーム大募集●

当社商品を他機種に移植希望される方のご応募をお待ちしております。あなたの作ったゲームを商品化してみませんか！当社では一般から持ち込まれた優秀な作品を作者の名前で商品化しております。詳細事項等のお問い合せは、エニックス開発部　☎03-366-4296　担当・望月

●ゲームプロデューサー(正社員)募集●

職種：ゲーム作家と共に、エニックスソフトを企画・開発する仕事です。
資格：パソコン経験者、年令・28才位迄　　給与：当社規定により優遇
応募：電話連絡の上、履歴書持参、ご来社下さい。
TEL 03-366-4345　担当・千田

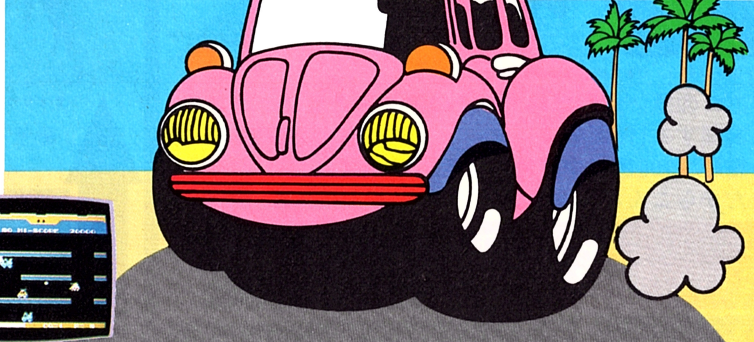
販売元　株式会社 小西六エニックス
発行元　株式会社 エニックス
〒160 東京都新宿区西新宿7丁目1番8号 ☎03(366)4345

NIDECOM SOFT
for Better Computer-Living
TAITO

MSXがよろこんだ。あのタイトーから、新作ゲーム登場。

■おしゃれなビートル。ひたすら建設的です。





チョロQ

定価　4,800円
●MSX(ROMパック版) 全8画面



キュートなミニカー"チョロQビートル"をコントロールして、仲間チョロQを組み立てる愉快なゲーム。パーツはシャーシ、チョロQゼンマイ、ボディの順に落します。フロアの移動は助走をつけてタイミング良くジャンプ。技術がともなわない人のためのパターン捜しもできます。

■シンプルな神秘。
この興奮度にガ・ク・ゼ・ンだ。

ザイゾログ

定価　4,800円
●MSX(ROMパック版)



妖しい光を放つクライムゾのエネルギーを吸収するザイゾンと、それを邪魔するデオタム。フェアリス星に生まれた2つの新生命体がくり拡げる生存競争。ザイゾンの慣性をいかにコントロールするかが決め手。興奮の20画面。

■歩兵のつらさが身にしみる、自分だけが頼りの最前線。



フロントライン

定価　4,500円(カセット版)
定価　7,500円(5"FD版)
●PC-9801シリーズ
※5"FD版は2D、2DD共用タイプです。
●PC-8801シリーズ
●MZ-2200 2000
●X1シリーズ
●FM-7シリーズ

定価　3,800円(カセット版)
●PC-6001mkII -6601

定価　4,800円
●MZ-1500(QD版)

定価　4,800円
●MSX(ROMパック版)

手留弾、地雷が炸裂する壮絶な戦い。装甲車、戦車を利用しながら敵陣地をめざすウォーゲームの決定版。

「フロントライン」「スペースクルーザー」「ワイルドウェスタン」の5"FD版をPC-88・SRでお楽しみになる場合、N-BASICモードでご使用ください。

■フェミニストの諸兄なら、元気ぶりがわかるハズ。



ちゃっくんぽっぷ

定価　4,500円(カセット版)
定価　7,500円(5"FD版)
●PC-8801シリーズ
●MZ-2200 2000
●X1シリーズ
●FM-7シリーズ

定価　3,800円
●PC-6001mkII(カセット版のみ)

定価　4,800円
●MSX(ROMパック版)
※MSXは全8画面。



かわいい"ちゃっくん"を動かしてオリに囲われた"ハート"を取り返す楽しいアーケードゲーム。1個のBombで"もんすた"を2匹以上やっつけるとチャンス。ボーナスフルーツ獲得、また"もんすた"にボディアタックできる"スーパーちゃっくん"に変身。カセット、ディスクとも全14画面!!

スペースクルーザー

定価　4,500円(カセット版)
定価　7,500円(5"FD版)
●PC-8801シリーズ
●MZ-2200/2000
●X1シリーズ
●FM-7シリーズ

ワイルドウェスタン

定価　4,500円(カセット版)
定価　7,500円(5"FD版)
●PC-8801シリーズ
●MZ-2200/2000
●X1シリーズ
●FM-7シリーズ

情報

メインストリーム

パソコン人のための新・情報スペース

コンピュータプラザ・ニデコは秋葉原駅よりわずか徒歩1分。通称マイコン通りの中心地。お近くへのショッピングがてらお立寄りいただけます。

一般ユーザーのみなさまを対象としたモダンな展示ショールーム。最新のパーソナルコンピュータをはじめ、関連の各種ペリフェラルを可能な限り設置。ビジネスからゲームにいたるまで豊富なアプリケーションを取り揃え、的確な情報提供とサービスにつとめています。またプラザ独自の実演、デモンストレーションも随時実施。さらにハード/ソフトの最新情報、カタログコーナー、ソフトの売れ筋をお知らせするベストヒット・ランキングボードなど、Up-to-Dateなインフォメーションをお届けしています。

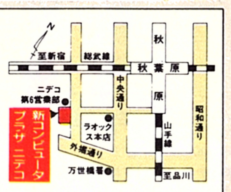
コンピュータプラザ ニデコ Showroom



NEW OPEN

●AKIHABARA●
Computer Plaza Nideco

〒101　東京都千代田区外神田1-3-7
☎03(251)8061代
営業時間：AM10:00〜PM5:00



MSX MSXマークはマイクロソフト社の商標です。

株式会社 ニデコ

■システムコンピュータ営業部 〒101 東京都千代田区神田松永町1番地宮沢ビル3F ☎03(253)0761 代
●For oversea's inquiries, send telex：2322221 NIDECO J
●ニデコムソフトは全国の有名パソコンショップでお求めいただけます。

劇的遊戯

発行所 H.E.D事業部
お問い合せは/
バンダイエレクトロニクス・サービスセンター
●本部・東京都千代田区神田神保町1丁目33番2号 第百生命ビル4F
電話(03)233-0381
●札幌(011)862-2430 ●仙台(0222)84-9420 ●新潟(0252)33-6541 ●名古屋(052)613-3434 ●大阪(06)942-2647 ●広島(082)292-6241 ●福岡(092)622-1741

怒る!エルガイム。大宇宙は火の海!!

NEW

Heavy Metal L-GAIM
PERSONAL COMPUTER FM-7 ACTION GAME

スパイラル・フローで敵マシンナリィと戦うダバ・マイロード。復讐を達成するためにはエルガイムと合体しなければ。ゼッタ、リスタの追撃を振り切れるか!?第一関門を通過したら、次は宇宙空間。襲いかかるヘビー・メタル部隊はレーザーで叩け!強敵オージェはボンバーが有効だ。だが、宇宙ステーションのミサイルには要注意!!そして、いよいよMKIIで最後の決戦。ポセイダルの最終兵器は無気味だ。油断は禁物!!

FM-7(NEW7) TAPE ¥4,800
©(株)創通エージェンシー・(株)日本サンライズ

ゴジラ大暴れ!!「大都市、壊滅か!」

NEW

PERSONAL COMPUTER X-1 ACTION GAME
暴龍ゴジラ 大都市壊滅!!

臨時ニュースを申しあげます。あの怪獣王ゴジラが突如出現!街や森を破壊し、進撃してきました。あっ、自衛隊の戦闘機、戦車隊が応戦。ゴジラ、ギヴ・アップか?おっと今度は高圧電流やパラボラ砲、ポンポン砲で追撃。しかし、ゴジラの猛威は勢いを増すばかり。頼みのゴジラ抹殺兵器の完成はまだか?博士を守れ!ゴジラ対人類の世紀の大決戦。この結末は!?

X-1(Cs, Ck, turbo)
TAPE ¥4,800
©東宝・東宝映像

あなたは宇宙人に選ばれた……「たった一人の地球人。」

NEW

果てしなき宇宙から地球へ送信された不思議なメッセージ。あなた以外には誰一人として、それを記憶した者はいない。その内容は宇宙第13ブロック環境会議への宇宙人招集に関するもの。もちろん、あなたは地球を代表する宇宙人の一人。さあ、急がねば。送迎船を呼ぶための合い言葉を探し出し、サザンクロスへ。謎に包まれた本格アドベンチャーゲームの決定版。特に、百五十を越える画面数がハイスピードで展開。手に汗にぎる迫力の臨場感だ。

サザンクロス

PC-8801(mkII, mkIISR), PC-9801, PC-9801F, FM-7(NEW7), X-1 (Ck, Cs, turbo) X-1D
TAPE ¥4,800 FD ¥6,800

ガンダム絶対絶命!ジオン軍の勝利か!?

NEW

機動戦士ガンダム MSV MOBILE SUIT VARIATION ジェット・ストリーム・アタック

「ジオン軍、接近!緊急指令、ガンダム発進せよ!!」―次々と攻撃を仕掛ける敵モビルスーツ軍団。ザクII、プロトタイプドム、ゲルググキャノン。ガンダム、ホワイトベースを無事地球まで守りきれるか!?「機動戦士ガンダム」の世界がリアルなアクションで楽しめるジェットストリームアタック。プレイヤーは、宇宙航行画面、格納庫画面、戦闘画面の3つを、いかにスピーディに切りかえて戦うかが最大のポイント。スリリングな面白いゲームだ。

PC-8801(mkII, mkIISR), FM-7(NEW7), X-1 (Ck, Cs, turbo)
TAPE ¥3,800
©(株)創通エージェンシー・(株)日本サンライズ

賢いロボパル君は、未来の国の転校生。

パソコンの立体ソフトとも言えるロボパル君。前進、後退、左右回転、アームの上下などがモニター画面を見ながら自由自在にシミュレートできます。また、ベーシックでプログラムを組めば、自分だけのロボットコントロールプログラムも思いのまま。〈対応機種〉PC-八八〇一(MKII)、PC-六〇〇一MKII、PC-六六〇一、FM-七(NEW七)、X1(CK、CS、TURBO)、RX-七十八■二万六千八百円。

キン肉マン

頭脳プレーによる技の応酬で場外乱闘も入り混じる恐怖のデスマッチ。5人抜けばチャンピオンだ!――

PC-8801(mkII, mkIISR), FM-7 (NEW7), X-1 (Ck, Cs, turbo)
TAPE ¥4,800
©ゆでたまご・集英社、NTV、東映動画

ロボパル君、パソコンソフトでも大活躍!!

ロボパルの大冒険

驚異の高速三次元迷路ゲーム「ロボパルの大冒険」。怪物ガニスター、緑色の壁…もう、危険がいっぱい。ロボパル君無事金塊を捜し出せるか!?

PC-8801(mkII), X-1 (Ck, Cs, turbo)
TAPE ¥4,800 5"D ¥6,000
㊟このプログラムは、「ロボパル」との連動はできません。

MSX専用ソフト

- 機動戦士ガンダム ©(株)創通エージェンシー・(株)日本サンライズ
- ウルトラマン ©円谷プロ
- ゴジラv.s.3大怪獣 ©東宝・東宝映画
- 銀河漂流バイファム ©毎日放送・(株)日本サンライズ

ROM ¥4,800
MSX マークはマイクロソフト社の商標です。

•戦略連合艦隊•

2人専用

空中戦→空海戦→海戦と手に汗にぎる戦闘展開。知脳とテクニックのリアルタイム・シミュレーション。

PC-8801(mkII), PC-6001mkII, FM-7(NEW7), X-1(Ck, Cs, turbo)
TAPE ¥3,800

マジンガーZ

PC-8801(mkII), FM-7(NEW7) TAPE ¥4,800

アシュラ男爵あやつる神出鬼没の機械獣。世界平和のため、マジンガーZ、光子力研究所を死守せよ!

©ダイナミック企画 東映動画

関ヶ原

(2人専用)

PC-8801(mkII)
FM-7(NEW7)
X-1(Ck, Cs, turbo)
TAPE ¥3,800

徳川家康率いる東軍13部隊と石田三成率いる西軍14部隊の戦いを忠実にリアル再現。

零戦 ゼロファイター

PC-8801(mkII) •• FM-7(NEW7) ••
TAPE ¥3,800

接近する敵戦闘機編隊。迎え撃つは史上最強の零戦。止めどなく攻めてくる敵をキミは何機撃ち落とせるか!?

ガンダム

―ルナ・ツーの戦い―

ホワイトベースが危ない!さあ、目にも止まらぬスピードでガンダムを操り、ザク軍団を撃破せよ!

PC-8801(mkII)
PC-6001mkII
FM-7(NEW7)
X-1(Ck, Cs, turbo)
TAPE ¥3,800
©(株)創通エージェンシー・(株)日本サンライズ

仮面ライダー

©石森プロ・毎日放送・東映

仮面ライダーこと本郷猛はキミだ。ショッカーの地下基地に潜入し、首領を倒せ!だが、ヒトデンジャー、イカデビル等の怪人は手恐いぞ。

FM-7(NEW7)
TAPE ¥4,800

BANDAI
株式会社バンダイ
H.E.D事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111

奇抜・難解・驚きと興奮、A.R.P.G.の新世紀

アクティブ　ロール　プレイング　ゲーム

パッケージイラスト



①アクションゲームのリアルタイム処理に、
②ロールプレイングゲームのキャラクターを成長させる楽しさと、
③アドベンチャーゲームの秘密捜しの面白さを融合

★画面瞬時切り換え(X-1は四方向スクロール)……………………無論！
★64Kフルメモリー、オールマシン語……………………………勿論！
★一括ロード、アクセス無し…………………………………………当然！
★さらに加えて、華麗なグラフィックスと高度な重ね合わせ処理による立体的画面。水に没し、木にかくれ、なめらかに動くキャラクターは、広大なマップ上を駆け巡ります。
★全敵キャラクターは20種以上！
★ゲーム途中でのデータセーブロード可能！

4月末発売予定 FM-7 NEW7 77, テープ版、5FD版、3.5FD版
5月発売予定 テープ版

PC-6001mkII版で感動のグラフィックスを実現！

●ジョイスティック対応！　●BGM同時進行！



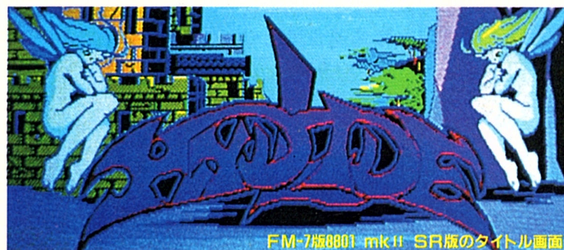
PC-6001mkII/SR版は、mkIIの機能を極限まで追求し、グラフィック(画面写真でごらんのとおり)、スピード、キャラクタ数、マップの広さ等、どれをとってもオリジナルのPC-8801版に劣りません。
T＆E SOFT技術陣快心の作品です。

新発売
PC-6001mkII/6601/SR……………テープ版 ￥4,800
PC-6601……………………………………3.5″1D版 ￥6,800
PC-6601SR………………………………3.5″1DD版 ￥6,800

X-1/C/turbo……………………………テープ版 ￥4,800
X-1turbo……………………………………5FD版 ￥6,800
PC-8801/mkII/SR ……………………5FD版 ￥6,800

X-1 C turbo　X-1 C turbo

PC-6001 mkII SR FM-7　8801 mkII SR FM-7


FM-7版8801 mkII SR版のタイトル画面

ゲームフリークとゲームデザイナーの接点を作ります。
T&Eマガジン No.5 3月末発行

特集
●ハイドライド攻略法
●ハイドライドの作者による Z80マシン語入門

デザイン一新
(三ツ折6ページ)
カタログNo.3発行中

スターアーサー伝説 III テラ4001 完結編

暗黒星雲より1年、舞台はテラへ

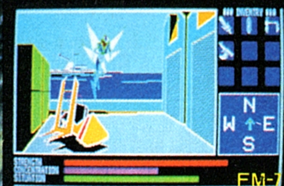
今、銀河最後の攻防が始まる!

キャラクターは20種以上!しかも同じ場所に同じ格好で登場する不自然さはもうありません。

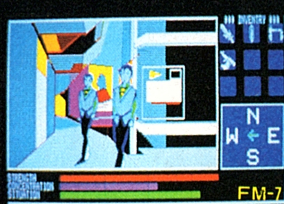
★新開発の高速3-Dピクチャーエディター。
中間色を含む1枚の画面を拡大・縮小・3次元回転させて描ける他に、描いた何枚かの画面の組合せも自由にできます。
★人物は背景から独立し、ゲーム進行に合わせて、異なる場所に大きさ、向きを変えて出現。
★画面数、コマンド、会話語数も前2作より大幅アップ。
★ワイヤーフレームによる高速リアルタイム3-Dシミュレーター
★シーン1(カセット1)だけでも60以上の地区(画面)を自由に移動
注PC-6001mkII版では上記仕様が異なります。
スターアーサー伝説ストリーブック付

FM-7/NEW7/77……………………テープ(3本)版¥4,800
FM-7/NEW7/77………………………5FD版¥6,800
FM-77…………………………………3.5FD版¥6,800
PC-6001mkII/6601/SR…………テープ(3本)版¥4,800
PC-6601………………………………3.5"1D版¥6,800
PC-6601SR……………………………3.5"1DD版¥6,800









3-Dゴルフ シミュレーション スーパーバージョン

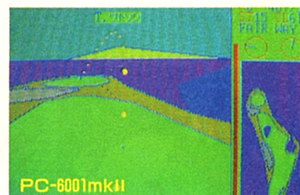
PC-6001mkII版、マシン語による高速表示

※美しい海岸コースの3Dゴルフシミュレーションが、画面表示を高速化し、新機能を追加して、スーパーバージョンとして登場しました。

※6001mkII版とSR版とはそれぞれのモードで別個のプログラムを開発しました。mkII版の方も「テラ4001」、「スーパーグラフィックエディター」でおなじみの高速ペイントルーチンを使用しておりますので、画面表示も敏速になっています。
また、マニュアルにはゴルフ用語やルールの解説等を付け加えましたのでゴルフをまったく知らない方にも十分にお楽しみいただけます。

● 4人同時プレイ可能
●入力ミスのキャンセル機能付き
●ボール確認機能付き

PC-6001mkII/6601……テープ版¥4,000
PC-6601………………3.5"1D版¥6,800
PC-6001mkIISR/6601SR…テープ版¥4,000
PC-6601SR…………3.5"1DD版¥6,800
PC-9801F……………5"2DD版¥6,800
IBM-JX……………3.5"2DD版¥6,800
FM-77…………………3.5FD版¥6,800
MZ-1500……………………QD版¥4,000
日立S1…………………テープ版¥4,000







T&E SOFTユーザーズクラブ会員募集!!

この度、T&E SOFTでは、ユーザーのみなさまへのサービス向上のため、T&E SOFTユーザーズクラブを発足させる事になりました。
応募要項及び特典は、以下のとおりですので、どしどしお申し込み下さい。

特典

(1)T&E SOFTユーザーズクラブ会員証の発行。
(2)T&E マガジンの無料送付(年4回)。
(3)T&E SOFTカタログの無料送付(年2～3回)。
(4)オリジナルグッズ(Tシャツ等)の割引き販売。
(5)会員の中から抽選で、新製品のモニターになっていただきます。
(6)新製品情報等を満載したT&E PRESS(新聞)を隔月発行。
(7)その他、会員だけの楽しい特典を企画しています。

応募要項

●住所(TEL) ●氏名(フリガナを必ず) ●年齢(生年月日も記入のこと) ●職業(学校名) ●所有のパソコン機種名及びシステム(パソコンを持っていない方でも結構です。)を明記のうえ、入会金300円、年会費1,000円を必ず現金書留で下記までお送り下さい。

〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 株式会社ティーアンドイーソフト、「T&E SOFTユーザーズクラブ」係

製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト ☎(052)773-7770
新住所:〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地

T&E SOFT

マガジン No.5請求券 ベーマガ4

カタログ No.3請求券 ベーマガ4

※通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名を明記の上当社宛お送りください。(送料サービス・速達希望の方は300円プラス)
★マガジンNo.5ご希望の方は、100円切手2枚(200円分)を同封の上、請求券をお送り下さい。(ハガキでの請求はお断りします)
★カタログNo. 3ご希望の方は100円切手同封の上、カタログ請求券をお送り下さい。(ハガキでの請求はお断りします)

■CROSS MEDIA SOFT

PCファンの方おまたせしました！

PC-8801・mkII・mkIISR いよいよ登場

（SRはV2モード対応）

●日本最大の大河アドベンチャーゲーム

新竹取物語

FM-7/NEW7/77

PC-8801/mkII/mkIISR

●ディスク版5インチ・3.5インチディスク版・2枚組

各¥9,800

●X1シリーズ、PC-9800シリーズ、PC-6601SR、IBM-JXをお持ちのかた、もうしばらくお待ちください。ただいま移植中です！

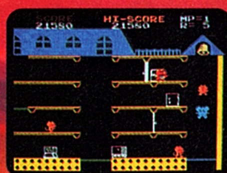
■取扱い店〈西日本編〉

●中部　サンキョウとやま本店0764-42-2131　サンミュージック0762-46-6151　うつのみや片町店0762-21-6136　中部特機産業㈱0761-43-2419　栄電社本店テクノ052-581-1231　栄電社J＆P栄ノバ店052-261-9201　カトー無線電気館052-264-0982　九十九電気第2アメヨコ店052-251-3399　ヤマギワメルサ店052-582-2021　パソコンショップコムロード052-263-5828　ニシオ電器05736-6-4048　ジャスコCVA岡崎店0564-21-0211　河合無線J＆P四日市店0593-54-3366　河合無線J＆P津店0592-26-0111　●近畿　J＆P京都寺町店075-341-3571　二宮無線京都店075-361-9166　星電社伊丹店0727-73-0551　ミドリマイコンランド堺口店06-459-2137　ミドリマイコンランド西宮0798-64-8810　星電社三宮本店078-391-8171　二宮無線神戸店078-391-6356　星電社ジョイプラザ店078-643-3962　二宮無線今宿店0792-94-5363　二宮無線姫路店0792-88-2363　星電社姫路本店0792-88-1717　二宮無線和歌山店0734-32-5121　●大阪　J＆P高槻店0726-85-1212　二宮無線茨木店0726-34-1155　J&Pくずは店0720-56-8181　二宮無線香里店0720-32-2694　二宮無線藤井寺店0729-39-9206　二宮無線箕面店0727-21-2038　ミドリマイコンランド八尾店0729-96-8558　上新電機阪急三番街06-372-6912　J＆Pビジネスランド06-348-1881　二宮無線パソコンランド梅田06-341-2031　二宮無線布施店06-781-6865　上新電機日本橋1ばん館06-644-1813　上新電機日本橋5ばん館06-644-1513　上新電機日本橋7ばん館06-644-1661　J＆Pテクノランド06-644-1413　J＆Pメディアランド06-644-1613　二宮無線日本橋本店06-643-2038　二宮無線V8店06-643-1681　二宮無線エレランド06-632-2038　二宮無線パソコンランドなんば06-643-3217　二宮無線日本橋別館06-633-2038　上新電機もりや館06-631-0815　●中国　マルデン倉吉店0858-22-3141　ダイイチ米子店0859-33-7211　ダイイチ境港店08594-2-6511　ダイイチ松江店0852-23-8611　ダイイチ出雲店0853-23-2451　ダイイチ江津店08555-2-5021　旭浜田店08552-3-5252　ダイイチ益田店08562-3-5111　ダイイチ津山店08582-6-5111　イズミプラザ店08682-2-0581　河本電機08682-8-3345　ダイイチ岡山東店08594-3-9111　ダイイチ青江店0862-25-1911　ダイイチ岡山店0862-32-6511　ヨシイ一番街店0862-32-0813　ダイイチ玉野店0863-32-3111　ダイイチ倉敷店0864-22-2011　ダイイチ玉島店08652-6-7331　ダイイチ総社店08669-3-6262　マルデン新見店08677-2-8531　ダイイチ井原店08666-7-2828　ダイイチ笠岡店08556-3-1201　ダイイチ松永店08485-3-1611　ダイイチ東福山店0849-43-9811　旭駅前店0849-21-1200　ダイイチ福山店0849-23-1566　ダイイチ備後府中店0847-51-6111　ダイイチ庄原店08247-2-4211　ダイイチ三次店08246-3-6121　ダイイチ尾道店0848-23-2128　サン電社因島店08452-2-1060　ダイイチ三原店08486-3-4547　ダイイチ安芸府中店082-281-6111　ダイイチ西条店0824-23-3211　ダイイチ呉店0823-31-4931　ダイイチ広店0823-72-5111　ダイイチ焼山店0823-33-5111　旭中通り店0823-21-1301　ダイイチ柳井店08202-2-5111　シナプス1 082-245-8833　ダイイチ本店082-247-5111　ダイイチ可部店08256-4-2344　ダイイチ古市店082-377-7111　ダイイチ祇園店082-237-1121　ダイイチ海田店082-823-3811　ダイイチ江能店082357-6222　ダイイチ五日市店0829-22-2251　ダイイチ安芸店08542-3-2411　ダイイチ岩国店0827-21-2111　佐藤電器0827-22-1171　ダイイチ東徳山店0834-25-5200　ダイイチ徳山店0834-21-1590　㈲OK無線AVセンター08392-2-3455　山陽無線0839-22-1313　ダイイチ山口店0839-23-3111　ダイイチ萩店08382-5-8331　名曲堂0835-22-1176　ダイイチ防府店0835-24-5521　ダイイチ宇部店0836-21-7011　ダイイチ小野田店08368-3-4561　㈲サンエス0832-86-2801　●四国　ビコム徳島東大工町店0886-26-0001　ダイイチ坂出店08774-6-8511　ダイイチ丸亀店0877-25-2411　ダイイチ川之江店0896-58-1221　ダイイチ松山店0899-33-2311　ダイイチ南松山店0899-33-3511　●九州　㈱ベストマイコン小倉パソコン館093-551-6281　カホ無線小倉店093-561-3688　黒崎そごうエレホビマイコンセンター093-641-7080　ダイイチデオニー小倉本店093-551-6339　ダイイチ三ヶ森店093-613-1011　ダイイチ折尾店093-691-5211　ダイイチ曽根店093-473-6111　ダイイチ黒崎店093-621-5811　㈱ベストマイコン福岡店092-781-7131　㈱ベストマイコン2番館092-741-7677　ベストサービスメディアショップ092-641-7990　カホ無線福岡マイコンセンター092-714-5155　カホ無線飯塚B館0948-22-1588　㈱ベストマイコン久留米0942-34-2944　カホ無線久留米店0942-35-8478　カホ無線大牟田店0944-52-5573　㈱ダイイチサンパレス0944-57-5000　稲田電機栄町店0944-54-2371　㈱ベストマイコン大分パソコン館0975-32-9396　㈱トキハパソコンセンター0975-38-1111　㈲工藤電器商会09726-3-8500　カホ無線長崎店0958-21-1080　ダイイチジョイフルサン江川店0958-78-8122　㈱ダイイチ浜電気0958-26-4151　ダイイチジョイフルサン住吉店0958-46-2255　㈱ベストマイコン熊本パソコン館096-322-4180　マツフジ本店096-354-9111　ダイイチ安藤電気0985-27-1155　ダイイチだいわ荒田店0992-53-3311　㈱ダイイチさくら家電09944-3-1112　昭和60年2月6日現在

●**発売**／ビクター音楽産業株式会社●**販売**／日本エイ・ブイ・シー株式会社


03 ギャラクシアン


01 パックマン

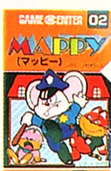

02 マッピー

僕たちの自遊空間



PAC-MAN

〔パックマン〕
パワーエサで大逆転、
イジケモンスターをやっつけろ!



MAPPY

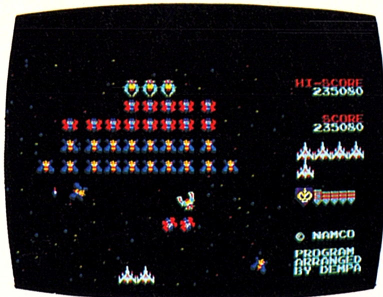
〔マッピー〕
ドア飛ばしの必殺テクで、
ニャームコたちを追っぱらえ!



Galaxian

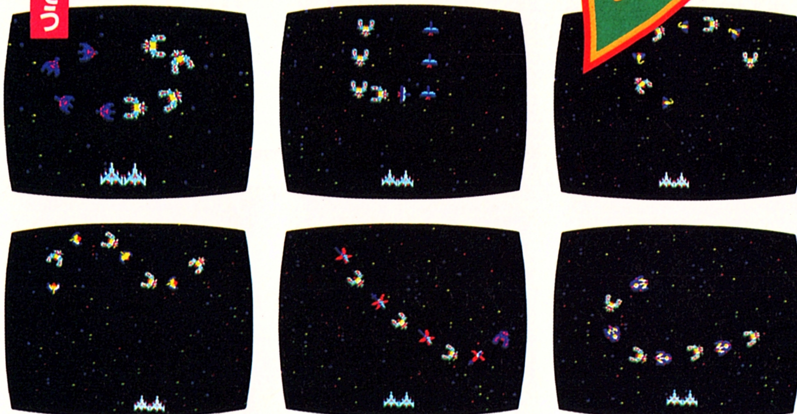
〔ギャラクシアン〕
エイリアンの大編隊を、
ギャラクシップで追撃だ!

GAME CENTER ナムコット・ゲームセンター・シリーズ





おもしろすぎてキーボードがかわいそう



ギャラガ FOR PC-9801

FD版：予価5800円

息をのむアクロバティックな飛行。次々に出現する多彩なキャラクター。これまで、ナムコットのＭＳＸ用ソフトでしか楽しむことのできなかった"ギャラガ"が、ＰＣ－9801シリーズ対応で発売になります。

パソコンの可能性を追求するＤＥＭＰＡマイコンソフトが贈る、自信作です。

発売は４月上旬予定。お楽しみに。

本物だからおもしろい。………マイコンソフト 新作!!4月発売

©㈱ナムコ





FOR FM-7/FM-NEW7 FM-77

テープ版：3500円 FD3.5インチ：5800円

ＦＭシリーズ対応のギャラクシアンが発売になります。サウンド、動き共、オリジナルの良さをできるかぎり再現しました。もちろん、ＸＥ－７／ＸＥ－77シリーズのジョイスティックに対応しています。エイリアンとの息ずまるゲーム展開を心ゆくまでお楽しみください。

©㈱ナムコ



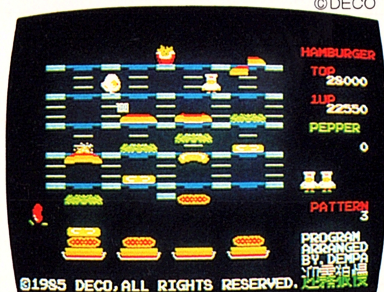


FOR PC-6001mkII/SR/PC-6601/SR

テープ版：3500円 FD3.5インチ：5800円

モンスターを岩の下にさそい込み、一気に逆点！ディグダグの楽しさは、ユーモラスなキャラクターの動きと、頭脳プレイにあります。PC-6001mkII/6001/SRシリーズ対応のプログラムがついに完成しました。今、最後のゲーム調整を行なっています。しばらくお待ちください。

©DECO





FOR MZ-1500

QD版：予価4300円

巧妙に設定された階を、ソーセージ、目玉焼、ピクルスなどの敵キャラクタをかわしながら進みハンバーグを完成させる、人気ゲーム"ハンバーガー"が、ＭＺ－1500で発売されます。唯一の武器は目くらましのコショー。敵をまとめてやっつけると、高得点がもらえます。

興 味

マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111



本格的ムービング・アドベンチャー・ゲーム
デーモン・クリスタル
堂堂登場
4月発売予定

MOVING ADVENTURE

The Demon Crystal
デーモンクリスタル

FOR MZ-1500　QD版:予価4500円

ゲームの楽しみかた:あなたは「アレス」です。ファイヤーボールが唯一の武器。行手をはばむ敵をたおしながら、最終目的地である30番目の館へたどりつかなければなりません。

次の館へのカギは、かくされた部屋の中にあります。どの部屋にあるかはわかりませんが、カギを手にしていなければ、部屋の中へは入れません。

タランチュラ(毒グモ…100pts)、ウォリア(サムライ…100pts)、ゴースト(オバケ…300pts)、ダークウォリア(忍者…200pts)、カッパー(カッパ…500pts)、デーモンシャルド(1000pts)など、それぞれが「アレス」の行動をするどく察知し、立向かってきます。

キミの思考力、判断力、そして敏速性が問われるまさに、リアルタイム・アドベンチャー・ゲームです。

※本ゲームのストーリーは本誌217ページに紹介されています。

深　新

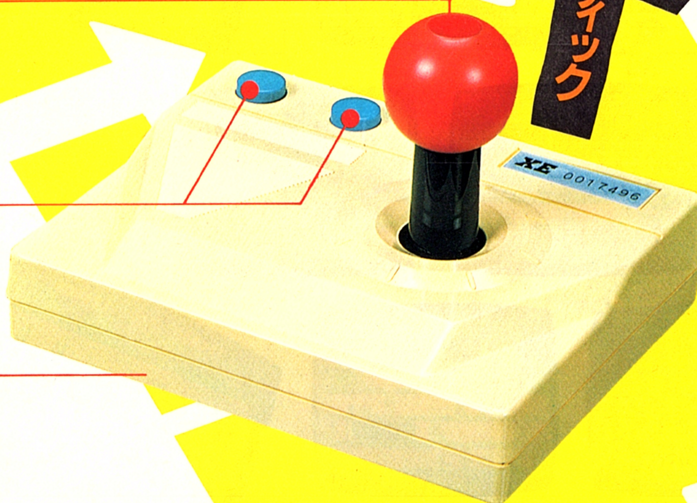
マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

操作性バツグンの本格的ジョイスティック

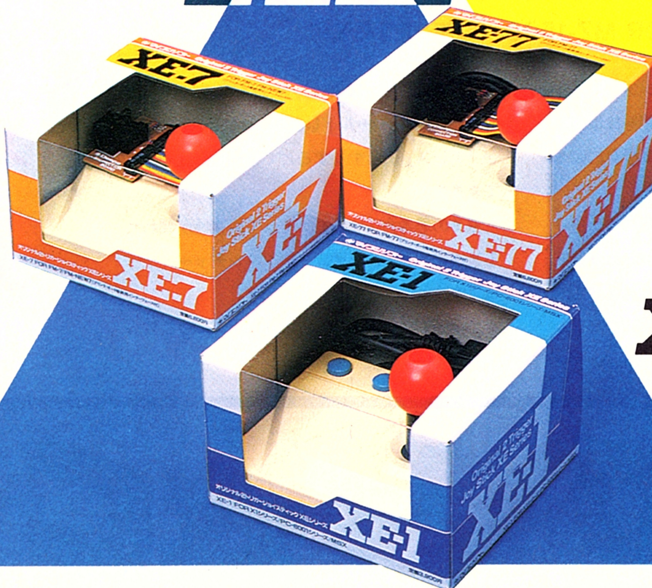
業務用ジョイスティックを設計基本にした
優れた操作性と耐久性を備えた
ポイントのかせげる
8方向ジョイスティックです。

2トリガーボタンで
セパレート・ショットのソフトを
より高度なフィーリングで楽しめます。

底面のスライド・スイッチを切替えることで
レバー操作を右手
左手に持替えることのできる
マニア向け設定がされています。



オリジナル2トリガージョイスティック XEシリーズ



XE-7
FOR FM-7/FM-NEW7
(プリンタ・ポート接続用インターフェース付)
定価 6,800円

XE-77
FOR FM-77
(プリンタ・ポート接続用インターフェース付)
定価 6,800円

※ソフトはFM-7ゼビウス、FM-7ディグダグに対応
※ジョイスティック部のみはX1/PC-6001/MSX各シリーズ対応

XE-1
FOR X-1シリーズ
PC6000シリーズ/MSX
定価 3,900円

ハイスコア重視設計

マイコンソフト
DEMPA MICOM SOFT
電波新聞社
〠141 東京都品川区東五反田1-11-15
電話 03(445)6111

噂のゼビウス、只今参上。

XEVIOUS for FM-77/NEW7/7 ゼビウス





FM-7/FM-NEW7…… 5インチディスク版(ソフトのみ)…………5,900円
FM-7/FM-NEW7…… 5インチディスク版(ジョイスティック付)…9,300円
FM-7/FM-NEW7…… 5インチディスク版(ゴールドメタリック ジョイスティック付)……9,800円
FM-77………………… 3.5インチディスク版(ソフトのみ)………5,900円
FM-77………………… 3.5インチディスク版(ジョイスティック付)9,300円
FM-77………………… 3.5インチディスク版(ゴールドメタリック ジョイスティック付)…9,800円



XEVIOUS for X1 ゼビウス

X-1/C/CS/CK……… カセット版(ソフトのみ)…………………4,300円
X-1/C/CS/CK……… カセット版(ジョイスティック付)…………5,900円
X-1D…………………… 3インチディスク版(ソフトのみ)…………5,900円
X-1D…………………… 3インチディスク版(ジョイスティック付)…7,500円
X-1turbo……………… 5インチディスク版(ジョイスティック付)…7,500円



TINY XEVIOUS mkII
タイニーゼビウスマークII

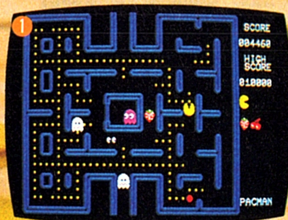
PC-6001mkII/SR/PC-6601/SR‥ カセット版……………3,500円
PC-6601/SR………………………3.5インチディスク版…近日発売

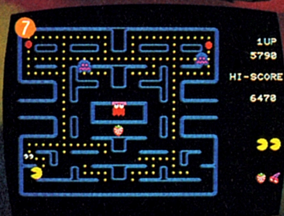
namco オリジナル・ゲーム・シリーズ

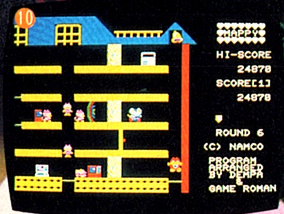


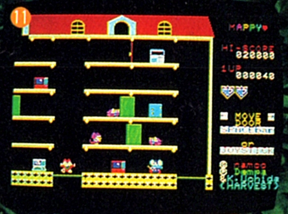
さすがのナムコ

遊気凜凜









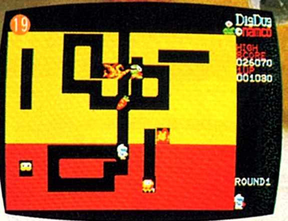




















マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

「遊びをクリエイトする」ことに情熱をかたむける頭脳集団ナムコ。
ナムコから産みだされた数々のビッグタイトルのゲームを
パソコンバージョンでお届けします。
どの作品もハードの限界にギリギリまで挑戦した自信作ばかり。
心ゆくまでお楽しみください。

PRESENTED by DEMPA



DISK VERSION 新発売
フロッピーディスク版

パックマン・マッピー・ギャラクシアン・ラリーX
ディグダグ・タイニーゼビウスmkII・ゼビウス

パックマン
❶FM-7テープ……………定価3,500円
FM-77 3.5インチ………定価5,800円
❷MZ-700(1200/K/C(48K)
PCG共用テープ…………定価3,000円
❸MZ-1500(QD)…………定価4,300円
❹PC-6001mkII/PC-6601
テープ……………………定価3,000円
❺PC-8001mkII テープ 定価3,500円
❻PC-8801/mkII/mkIISR
テープ……………………定価3,500円
PC-8801/mkII/mkIISR
5インチ……………………定価5,800円
❼X-1/C/CS/CK テープ 定価3,500円
X-1D 3インチ……………定価5,800円
X-1turbo(200ラインモード)
5インチ……………………定価5,800円
❽MZ-2000/MZ-2200
テープ……………………定価3,500円

マッピー
❾MZ-700(1200/K/C(48K)
PCG共用テープ…………定価3,000円
❿MZ-1500(QD)…………定価4,300円
⓫X-1/C/CS/CK テープ 定価5,800円
X-1D 3インチ……………定価3,500円
X-1turbo(200ラインモード)
5インチ……………………定価5,800円

ギャラクシアン
⓬MZ-700/1200(48K)
テープ……………………定価3,000円
⓭PC-6001mkII テープ 定価3,000円
⓮PC-8001mkII テープ 定価3,500円
⓯PC-8801/mkII/mkIISR
テープ……………………定価3,500円
PC-8801/mkII/mkIISR
5インチ……………………定価5,800円
⓰X-1/C/CS/CK
テープ……………………定価3,500円
X-1D 3インチ……………定価5,800円
X-1turbo(200ラインモード)
5インチ……………………定価5,800円
●FM-7/77…………………近日発売

ディグダグ
⓱MZ-1500(QD)…………定価4,300円
⓲PC-8001/mkII/mkIISR(Nモード)
テープ……………………定価3,000円
⓳PC-8801/mkIIテープ 定価3,500円
PC-8801/mkII5インチ 定価5,800円
⓴X-1/C/CS/CK テープ 定価3,500円
X-1D 3インチ……………定価5,800円
X-1turbo(200ラインモード)
5インチ……………………定価5,800円
㉑FM-7 テープ……………定価3,500円
FM-77 3.5インチ………定価5,800円
●PC-6001mkII/SR……近日発売
●PC-6601/SR……………近日発売

ラリーX
㉒FM-7/NEW7 テープ…定価3,500円
FM-77 3.5インチ………定価5,800円
㉓MZ-1500(QD)…………定価4,300円

タイニーゼビウス
㉔PC-6001/mkII/6601
テープ……………………定価3,500円

タイニーゼビウスmkII
㉕PC-6001mkII/SR/6601/SR
テープ……………………定価3,500円
PC-6601/SR
3.5インチ…………………定価5,800円

ゼビウス
㉖X-1/C/CS/CK テープ
ソフト+ジョイスティック…定価5,900円
ソフトのみ………………定価4,300円
X-1D 3インチ
ソフト+ジョイスティック…定価7,500円
ソフトのみ………………定価5,900円
X-1turbo(200ラインモード) 5インチ
ソフト+ジョイスティック…定価7,500円
㉗FM-NEW7/FM-7 5インチ
ソフト+ジョイスティック…定価9,300円
ソフトのみ………………定価5,900円
FM-77 3.5インチ
ソフト+ジョイスティック…定価9,300円
ソフトのみ………………定価5,900円

ギャラガ
●PC-9801…………………近日発売

namcoオリジナル・ゲーム・シリーズ

新登場

Tank Battalion

ⓒ㈱ナムコ

不気味な地響きをたてて迫りくる戦車隊、
彼らの総攻撃をくいとめ、司令部を死守する
壮絶な市街戦。危険をおかして接近戦にもちこみ、
正面攻撃をかけるスリル。連射砲で敵を粉砕する興奮。
勇気と不屈の闘志を要求される過激な戦闘ゲームだ。

namcot
タンクバタリアン
MSX ROMカートリッジ
定価4,500円

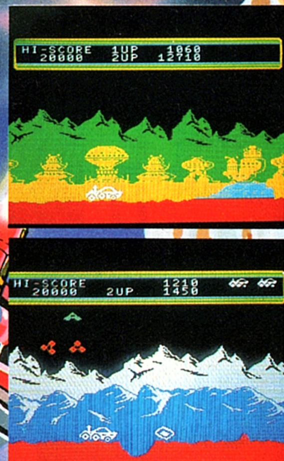
MADE BY PROFESSIONAL



月面には大穴、岩石、地雷、UFO、ロボット戦車など、
障害物がいっぱい。ミサイル+ロケット砲、ジャンプなどの
スーパー機能を持つ月面戦車でムーンパトロールに出発。
迫力満点のコンピューターサウンドに乗って進め進め!

マイコンソフト
ムーンパトロール
MSX ROMカートリッジ
定価4,500円

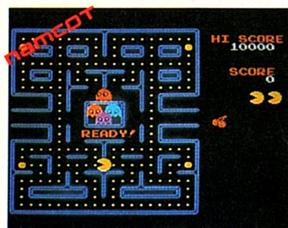
16K以上に対応 8K
マシンでは動きません



ⓒアイレム㈱

MOON PATROL

MSX GAME SERIES



パックマン



迷路に並んだエサをどんどん食べる、パックマン。それをジャマする4匹のモンスターとの手に汗握る追撃戦。パワーエサで立場が逆転。モンスターをやっつけろ！

定価4,500円

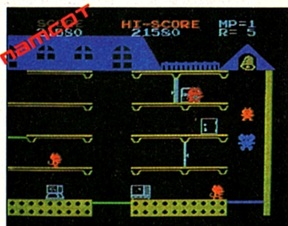


ラリーX



迷路に隠されたチェックポイント。それをレーダー頼りにクリアしていくラリーゲーム。対抗車の妨害あり、岩が落ちていたりの、なかなか難コース。煙幕一発ピンチ脱出！

定価4,500円



マッピー



正義感あふれる元気なポリス、マッピー！盗品さがして行ったり来たり追いかけっこ。うろうろしてるとニャームコやミューキーズにつかまっちゃうぞ。

定価4,500円



ギャラガ

相手は宇宙最強のギャラガ軍団。ボスギャラガのトラクタービームにさらわれたファイターを救出すると、デュアルファイターに変身！エコー付きサウンドにも感動!!

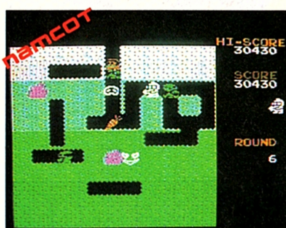
定価4,500円

ギャラクシアン



宇宙空間をひた進むエイリアンの大編隊。ギャラクシップで追撃だ。猛反撃をしかけてくるエイリアンを巧みにかわし、コスミックミサイルで撃破せよ。

定価4,500円



ディグダグ



地中にもぐって掘りまくれ！ジャマするプーカやファイガーはモリでさしてポンプでプクプク・パッチン！上手に穴を掘ってさそい込み、岩落としで一網打尽！

定価4,500円



ワープ&ワープ



おもしろキャラクターの楽しさと、思考性の高いゲームソフトがミックス！2つの戦場をワープで移動。トコトコせまりくるベロベロたちをやっつけろ。

定価4,500円



ボスコニアン



360度全方向からせまりくる敵ミサイルをかわし、レーダーをたよりに敵基地を破壊するスペース・ゲームの決定版。驚異の音声合成付き!!

定価4,500円



キング&バルーン



風船編隊が王様をさらいに急降下。大砲で風船をやっつけろ。あれ、王様がさらわれちゃった。大砲一発！うまく当たれば王様フワフワ降りてきて"THANK YOU!"

定価4,500円



エクセリオン

「ゾルニ軍撲滅のため、エクセリオン軍の新鋭迎撃機ファイターEXは発進した」。武器は二つのビームを同時発射できるデュアルビームと、連射可能のシングルビーム。MSXゲーム初の慣性飛行感覚のリアルなフライト・フィーリングに人気集中！

BYジャレコ　定価4,500円

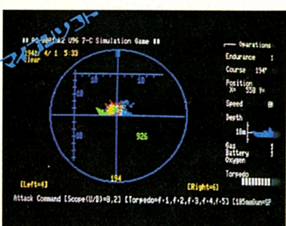
DEMPA ORIGINAL GAME SERIES



空間浮遊都市 ゼノン

空間浮遊都市・ゼノンでくりひろげられるマザーコンピュータとの戦いだ。
戦闘ロボットだけでなく、浮遊監視機、誘導車、交通管制器までがマザー・コンピュータにコントロールされてしまっている。
反撃のチャンスは今だ！

PC-8801mkII/X-1　定価3,800円
PC-8801mkII(5")/X-1D(3")定価5,800円



シミュレーションゲーム ユーボート

1941年4月1日未明、ドイツ潜水艦U96はビーゴ港から大西洋上の敵艦船攻撃に向けて出撃していった。
ドイツ潜水艦U96の操作と魚雷による輸送船攻撃。そしてお互いに相手を見ることもなく一瞬の迷いが生死を分けてしまう。

FM-7/PC-8001mkII　定価3,800円

好評発売中

お求めは巻末に掲載の全国有力パソコンショップ、電気店または電波新聞社各支局のマイコンソフト販売部へどうぞ。通信販売の送料は1本200円、2本300円、3本400円、5本以上サービスです。



電波新聞社 出版販売部　〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号 電話(03)445-6111

大阪本社06-203-3361 札幌支局011-641-5591 静岡支局0542-54-6405 金沢支局0762-63-8661 広島支局082-228-5581 名古屋支局052-261-4541 関東総局0273-26-3206 松本支局0263-36-2266 神戸支局078-391-5885 西部本社092-431-7411 仙台支局0222-27-7211 新潟支局0252-45-2526 京都支局075-221-8021 高松支局0878-61-3111 下関支局0832-67-7478 熊本支局0963-80-7500 鹿児島支局0992-26-3630

namcot

MINI GOLFを買うと成績が上がります?!

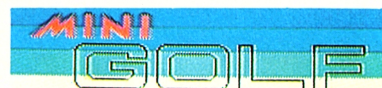
お父さん!パソコンの独占はおやめください。

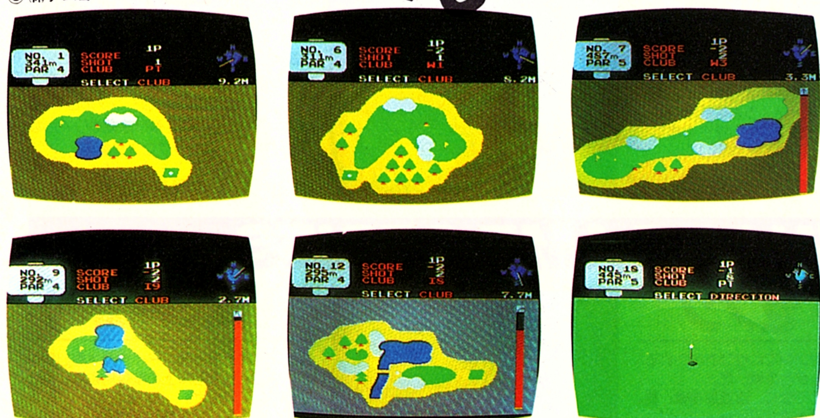
使用上のお願い



ナムコットの新作MSXソフト「MINI GOLF」が4月25日、全国いっせいに発売されます。ストローク・プレイ、マッチプレイもでき、2倍楽しめる内容になっています。

コース構成も本格的。バンカー、フェアウェイ、ラフ、ティーグラウンド、OB区域、芝目、ウォーターハザード、立木、風など、本物のゴルフプレイそのままの設定がしてあります。





■ミニゴルフ三つの特長

1. 操作がわかりやすく、手順は常にコメントとして画面に表示されます。
2. グリーンの芝目が複雑に構成され、より本物に忠実なパッティング感覚を生みます。
3. クラブや打球の方向の基準はコンピュータが、指示してくれます。

MSX用ROMカートリッジ　定価4,500円

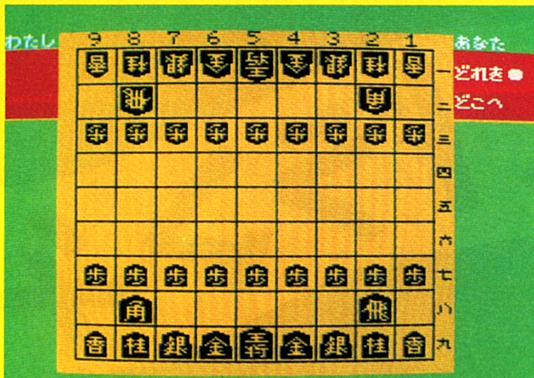
スライス、フック、バックスピンも思いのまま。熱狂の全18ホール!!

GAME CENTER ナムコット・ゲームセンター・シリーズ

■発売元：電波新聞社 出版販売部　〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号 電話(03)445-6111
大阪本社06-203-3361 札幌支局011-641-5591 静岡支局0542-54-6405 金沢支局0762-63-8661 広島支局082-228-5581 名古屋支局052261-4541 関東総局0273-26-3206 松本支局0263-36-2266 神戸支局078-391-5885
西部本社092-431-7411 仙台支局0222-27-7211 新潟支局0252-45-2526 京都支局075-221-8021 高松支局0878-61-3111 下関支局0832-67-7478 熊本支局0963-80-7500 鹿児島支局0992-26-3630

緊急発売、限定5,000本！4月末予定





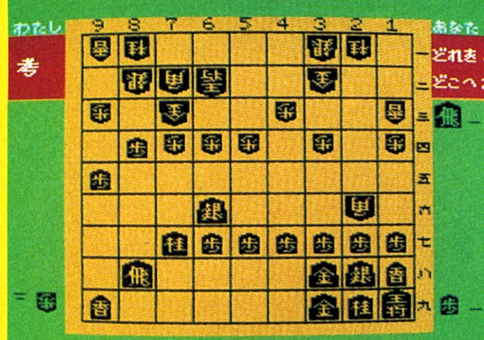


MSX

ROM版　￥5,000
16K RAMが必要です。

お待たせしました！将棋ファンの圧倒的な熱望に応えて、あのMSX「王将」のROMバージョンが緊急発売です。その名も「将 棋」！4月末に限定5,000本の発売予定だよ。どうぞお見逃しなく！（入門編です。）







MSXファンの君！本格対局将棋の決定版「王将」に挑戦してみないか。相手はたかがパソコン…なあんてバカにはできないよ。人間のように駒の見落としは絶対にないのだ。
案外、手ごわいかもしれぬぞ！（入門編です。）

MSX

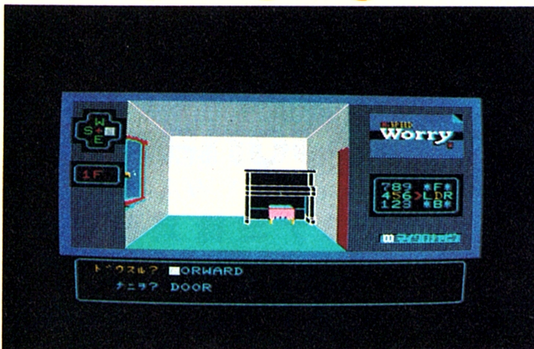
カセットテープ　￥4,000
32K RAMが必要です。

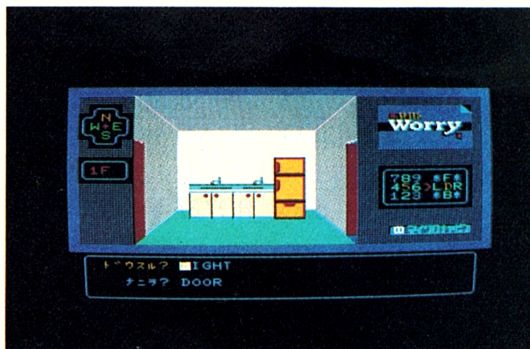
アドベンチャーゲームシリーズ

ウォーリィ WORRY

なんと驚異の200画面！地上4階地下3階！

ついに出た！新作アドベンチャーゲーム。ワンタッチロードで君の前に出現するのは、なんと地上4階地下3階、200画面の巨大な屋敷だ。
しかもリアルタイムで立体視覚移動！ジョイスティックで移動可能！ドアの開閉もトリガーボタンという大胆さ！コマンドは英文字＋カナ文字で入力可能！という訳でアドベンチャーはのろい、つまらない、なあんて思っている君、これで認識が変るヨ！





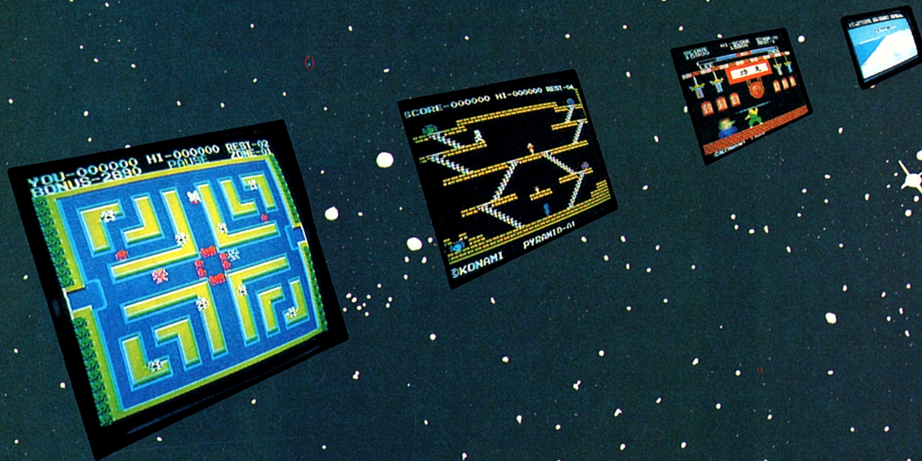
好評発売中

ウォーリィ X1シリーズ turbo対応	
カセットテープ	￥3,800
5インチ2D版	￥6,800

マイクロキャビン
三重県四日市市鵜の森1-2-15 メゾンヴァンベール2F TEL. 0593(51)6482

● 現金書留でご注文の場合は商品名、機種名を明記の上、お送り下さい。（送料サービス）
● 品質には万全を期していますが万一品質不良による製品がありましたら同様の新しい製品とお取り替えいたします。又、これまで使用してきて支障が起きた時には当社までご連絡下さい。

ボク、ドラマチック。



21の物語り、コナミノベルズ。

まるで、一冊の本のようにストーリーが展開されて行く。僕らは、とんでもない世界を創造してしまったようだ。
コンピュータでドラマする。モニターでパーフォーマンスする、新世人なのだ。

けっきょく南極大冒険 RC701 ¥4,800	ハイパーオリンピック2 RC711 ¥4,800	コナミのテニス RC720 ¥4,800
モン太君のいち・に・さんすう RC702 ¥4,800	サーカスチャーリー RC712 ¥4,800	スカイジャガー RC721 ¥4,800
タイムパイロット RC703 ¥4,800	マジカルツリー RC713 ¥4,800	コナミのゴルフ RC723 ¥4,800
フロッガー RC704 ¥4,000	ぽんぽこパン RC714 ¥4,800	コナミのベースボール RC724 ¥4,800
スーパーコブラ RC705 ¥4,000	ハイパースポーツ1 RC715 ¥4,800	イー・アル・カンフー RC725 ¥4,800
コナミの麻雀道場 RC707 ¥6,000	キャベッジパッチキッズ RC716 ¥4,800	王家の谷 RC727 ¥4,800
ハイパーオリンピック1 RC710 ¥4,800	ハイパースポーツ2 RC717 ¥4,800	モピレンジャー RC728 ¥4,800

MSX

■通信販売でもお求めできます。
●現金書留でご注文の場合…住所・氏名・電話番号・商品名をはっきり書いて、商品価格＋(送料500円)の合計金額をお送り下さい。
●銀行振込でご注文の場合…下記の銀行口座へ合計金額を振込んで下さい。振込後、ハガキで住所・氏名・商品名をご連絡下さい。
〈振込先〉コナミ株式会社協和銀行・市ヶ谷支店・普通249736

Konami®
SOFT WARE

コナミ株式会社
〒102 東京都千代田区九段南2丁目3番14号 靖国九段南ビル4F
TEL03-262-9111(代) TELEX2323325 KONAMT.J

コナミマイコンクラブ 会員募集中……….

〈会員特典〉
①事務局でソフトウエア開発支援装置、国内外のパーソナルコンピュータ(ハード・ソフトウエア)、技術情報誌を自由に使用することができます。
②クラブ内・外部で開発された優れたマイコンのハード・ソフトウエアは、商品化することができます。
③マイコンに関する講習会、講演会に優待参加できます。
④会員証、バッジを供与いたします。

〈ご入会手続〉
● 入会金 1,000円
● 年会費 2,400円(月200円)

● 事務局 大阪市北区梅田1丁目11-4-1215
「コナミマイコンクラブ」係
(大阪駅前 第4ビル1706号)
☎06-345-2456 担当 松浦

Konami

CHICAGO (U.S.A) TEL312-364-6633 FAX312-364-1368
LONDON (U.K.) TEL01-429-2446 FAX01-429-2069
FRANKFURT (W.Germany) TEL069-5076168 FAX069-5076160
TOKYO (Japan) TEL03-262-9111 FAX03-261-6211
OSAKA (Japan) TEL06-380-1331 FAX06-380-1360

ロードランナーII バンゲリング帝国の逆襲

by Irem
written by FUL

徹底解析 PART I

あのロードランナーが，新キャラクタを入れて再び登場。面数は30面あり，トラップ（おとし穴）なども入って前作よりかなりボリュームがアップしています。いろいろなテクニックを駆使して，バンゲリング帝国（悪魔の偶像）をほう壊させることが，君の使命です。



◀タイトル画面。敵が自分の足もとを通ると笑います


◀悪魔の偶像から敵があらわれます

基本ポイント

- 敵の穴落し 100点
- 宝 200点
- 敵の持つ宝 500点
- 敵の穴埋め 100点
- パターンクリア 残りタイム

基本テクニック

君の武器は通路に穴をあけるレーザーガンだ!!

★敵がここへ落ちるとしばらくは動けない。この上を通過することも出来る。



★宝をもっている敵が落ちると宝を離す。これはいただき。



★通路が再生されるタイミングにより，敵は埋まる。



★君はあけた穴を通過できる。



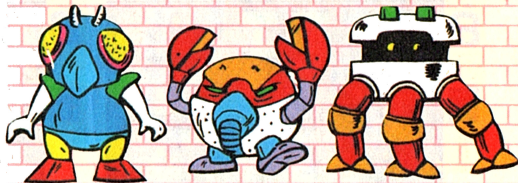
TRAP
落とし穴に注意！

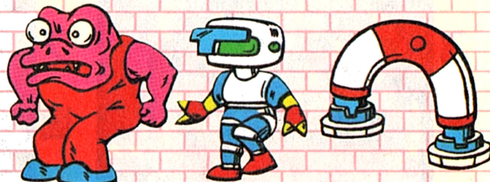




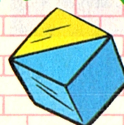
★トラップのある通路に注意。
でもこの使い方もテクニックの一つだぞ。

キャラクタ紹介









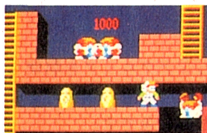
テクニカル・テクニックとそのポイント

★敵3匹を穴にはめて，その上を通過すれば，3,000点ボーナス

★敵の頭の上に乗ると，1,000点ボーナス

★宝を連続に取れば得点は200点ずつアップ(200,400,600…)。敵の持っている宝なら500点ずつアップ(500,1,000,1,500…)。

★敵を閉じ込めると，1匹につき1,000点のボーナス。



★隠れキャラクタの相関関係
(キャラクタは二つずつ対になっています)

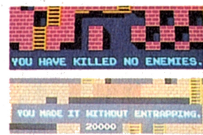
ハービン――アング
ライモス――モ　ル
タバラ　――クラウJr.
マルモ　――ペットン
バキューブ――ラモーン

★隠れキャラクタの持つ宝を連続的にとれば，得点はなんと2,000点ずつアップ(3,000，5,000，8,000点)。



★1匹も敵を殺さない(YOU HAVE KILLED NO ENEMIES.)と10,000点のボーナス。

★1回も敵を穴に入れない(YOU MADE IT WITHOUT ENTRAPPING.)と20,000点のボーナス



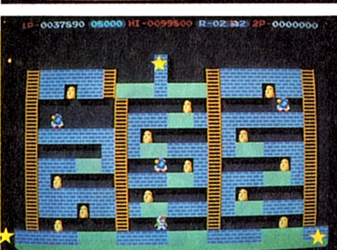
全30面一挙公開!!

1～30面の初期画面をご紹介しましょう。★印は，隠れキャラクタの位置です。まずこの写真をじっくり見て，戦略をたててください。各面ごとの攻略法は，212ページから213ページに掲載されていますから，そちらも参考にしてください。ロードランナーIIについての，君のレポートをお待ちしています。

1面



2面



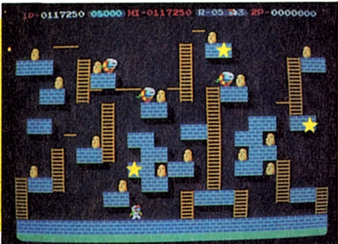
3面



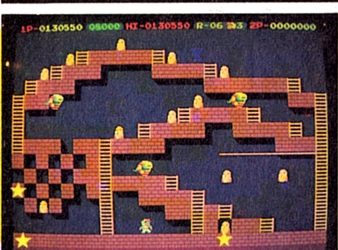
4面



5面



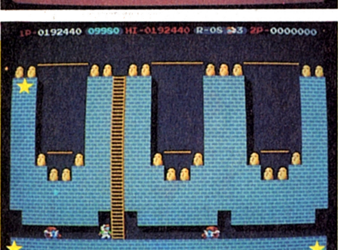
6面



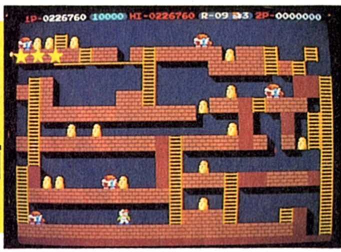
7面



8面



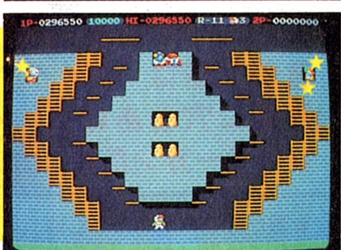
9面



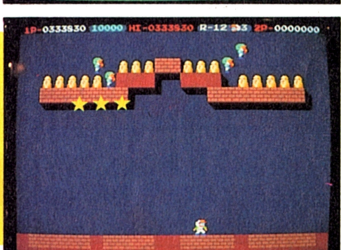
10面



11面



12面



13面



★ブルータイム(タイムを5,000以上残して面クリアする)…タイムボーナスが3倍になる。

★イエロータイム(タイムが2,000以上5,000未満)…タイムボーナスが2倍になる。

★光る宝を一番最初にとれば，8,000点ボーナス。



★敵が宝を持っているとき，穴をあけたか所を敵が通過すると宝が消えてしまい，とったと同じことになる。16面，20面…で使用可能。

★敵の誘導テクニック★

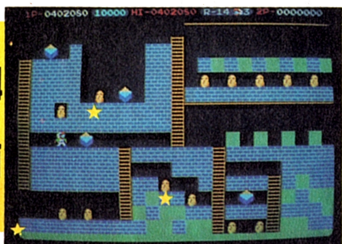
その1：画面上の敵すべてを自分のうしろにかためてしまい，ひきつれていく。

その2：敵を自分の反対側のハシゴにかためてしまう……。敵との間隔をある程度おいてハシゴを登り，立ちどまると敵は反対側へいきます。これは，自分と敵とY座標を同じにしようとするためです。敵の動く方向の優先順位は，左→上(下)→右になっています。

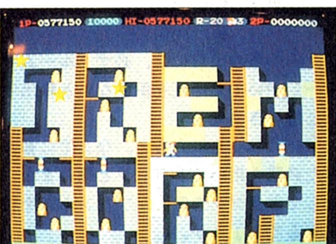
19面

25面

14面



20面



26面



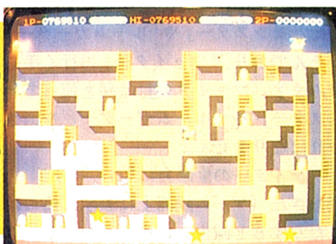
15面



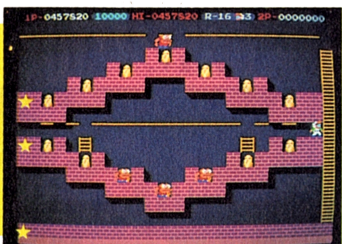
21面



27面



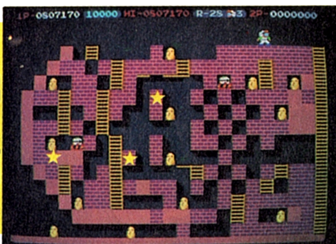
16面



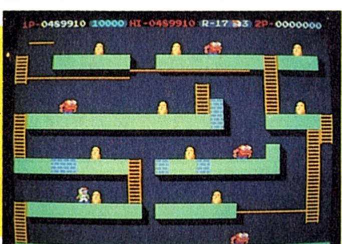
22面



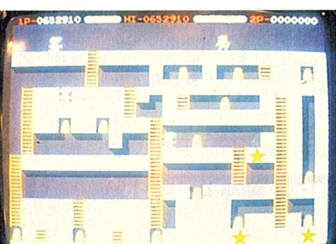
28面



17面(隠れなし)



23面



29面



18面



24面



30面



→212ページに続く

リアルタイムアドベンチャーロールプレイングゲーム

DRAGON BUSTER

ドラゴンバスター

Written by EXCHANGER

勇敢な戦士「ファイター」は，ドラゴンにとらわれてしまった愛するプリンセスを救うため，ドラゴンのすむ「ドラゴン山」をめざして苦難の旅に出ました。

ドラゴン山にたどりつくには，いくつかのルートがあり，その途中にある魔物のすむ山や塔をいくつか通り抜けなければなりません。その内部は，迷路状になっているうえ，「モンスター」や「ルームガーダー」がひそんでおり，「ファイター」の行く手をはばみます。「ファイター」は剣を使って「モンスター」や「ルームガーダー」を倒さなければなりません。

ファイターの生命力は「バイタリティ」で表わされ（ゲーム画面上に表示），傷つけられたりすると減少します。「ルームガーダー」を倒すことにより，それが守っていた武器を手にいれたり，武器を増強できたり，「バイタリティ」を高めることができます。また，山や塔の出口には，必ず「ルームガーダー」がいて，それを倒さないと脱出することはできません。

「ドラゴン山」に入ると，今までに蓄えてきた武器を用いてドラゴンと闘います。はたしてドラゴンを倒し，プリンセスを救い出せるでしょうか。

HIGH SCORE 00 10000

回転ファイヤーボール

VITALITY 128

ROUND 1 CREDIT 9

ROUND 1 のマップ

基本操作

レバーは4方向で㊤ジャンプ2段，㊨右歩行，右走行，㊧左歩行，左走行，㊦しゃがむことができます。

2段ジャンプと，走行は，おのおのの方向へレバーを2回たおします。

ボタンは二つで一つは剣をふるボタン，もう一つはファイヤーボールを使うボタンです。

これらを使い分けて，全体マップ上にある塔や山をぬけてＤＲＡＧＯＮ山へむかいます。そして，ドラゴンをたおせばＲＯＵＮＤクリアとなります。



ROUND 2 のマップ



ROUND 3 のマップ



ROUND 4 のマップ



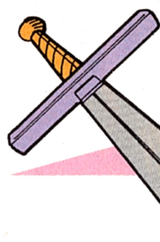
ROUND 5 のマップ



ROUND 6 のマップ



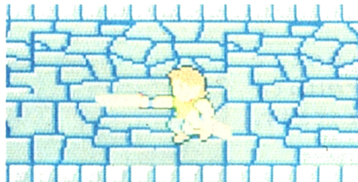
ROUND 7 のマップ



剣の使いかた

ふつうに剣をふると，ドラゴンバスター(自分)は剣をクリルと1回ふりまわしてすぐしまってしまいますが，ジャンプしながら使うと，ちがった使いかたができます。

2回(2段)レバーをたおして高くジャンプしてからレバーを下にして剣をふると，剣を下につきさすようなポーズになります。また，1段ジャンプで同じことをすると，剣を横へつきさすポーズになります(写真1)。



《写真1》エイッ！1段ジャンプ攻撃

このやりかたで敵を攻撃すると，普通より多くのダメージを与えることができます。

ゲーム上では，2回ジャンプよりも1回ジャンプのほうが使い道があります。

ただし，ラウンド1～3ぐらいまではこのやりかたでルームガーダーを一撃でたおすことができますが，ラウンド4ぐらいから1回ではたおせなくなります。

ファイヤーボールの使いかた

ファイヤーボールは2種あります。ノーマルのファイヤーボールは撃った方向へ直進し，ルームガーダー以外の敵は1発でたおすことができます。ルームガーダーも1～？発でたおすことができます。また，ドラゴンに使うと，ドラゴンのバイタリティを2だけ減らすことができます。

もうひとつのファイヤーボール，「四つのファイヤーボール」が，投げると回転しながらだんだん広がっていきます(写真2)。これはドラゴンには有効ですが，その他の敵にはあまり有効ではありません。

なぜなら，グルグル回転している間に，敵にダメージをあたえられてしまうし，回転の間をぬけてくる敵もいるからです。それでも回転ファイヤーボールのファイヤーが当たればルームガーダー(スケルトンを殺すことはできない)でも，だいたい1発でやっつけることができます。どちらにしても，回転ファイヤーは，ドラゴンに使うのがベストです。



《写真2》広がるファイヤーボール。うまく使おう

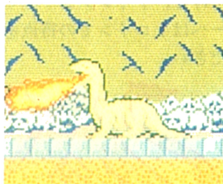


《写真3》巻物を取るとファイヤーボールが増える

キャラクタ紹介

★ルームガーダー★

ファフネル



1～2面あたりではジャンプしてつきさせば一撃でたおせますが後の面ではきかなくなってきます。カベの一番うしろで，ファフネルが突っこんでくるのを待ってやっつけるのが一番よい方法です。

スケルトン



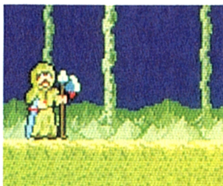
たおしかたは，ファフネルとほとんど同じですがファイヤーボールでは殺せません。

ウィザード



盾があれば意外に楽ですが，ないとウィザードの剣によって宙にまい上げられおりれなくなり，殺されてしまうことがあります。たおしかたとしては，自分の剣がとどく範囲までいきなり走っていって（歩いてじゃなく走っていく）剣をふってたおすのがいいのですが，できないときがかなりあります。

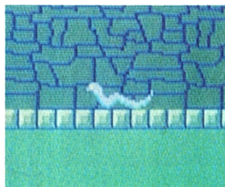
ビショップ



この敵は，たおしかたがわかれば簡単です。部屋に入って，ある程度近づいたら，ななめに1段ジャンプをして剣を横につきさすポーズをとれば一撃でたおせます。色は白と緑があります。

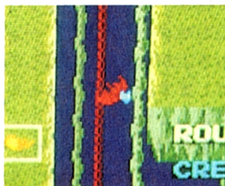
ルームガーダー全体の攻略のコツとしては，部屋に入って，ルームガーダーが画面にあらわれるギリギリまで入っても部屋のカベは出ないので，その部屋のルームガーダーが何かをまず確認したほうがいいでしょう。

スネーク



3色あり，はねてくるやつもいます。かまれたときはレバーをガチャガチャとふりまわします。

バット



このコウモリが，うっとおしい敵です。つっこんでくると思う前に剣をふろう。

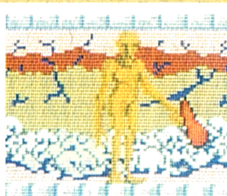
イノサイ



こいつにはゲーム中何度も頭にくるでしょう。特にバイタリティがないときに何度も体当りしてきたりする，イヤなヤツです。くる前には「シャンシャン」という音がするので，しゃがんで待ちます。そしてあらわれたら切る！

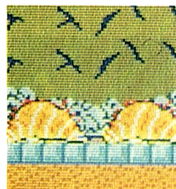


ゴーレム



通称“どつきオヤジ”と呼ばれ，その持っているコンボーでなぐられると自分のバイタリティがなんと16もへってしまいます。茶と緑があり茶は一ふり、緑は2回切らないとたおせません。ジャンプ突きなら一撃です。

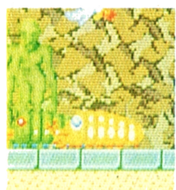
テストール

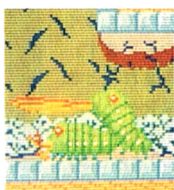




このアルマジロのようなキャラクターは回転中は切ることができないので，だいたい一回ははじきとばされてしまいます。ただし，ジャンプしてよけるのもいい手です。回転していないときは一撃です。

クローラ





◀起き上がって攻撃するクローラ

このきもち悪いキャラクターは，緑と金色がいて，緑のほうに動作が速いのと遅い2種類があり，速いほうは2回切らないとたおせません。また，一定の距離を歩くと，おき上がって，くちばしのようなものをのばします。だから止まったときにはすぐよけましょう。

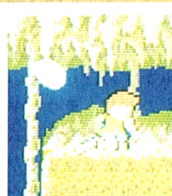
金色は，剣では殺せませんのでジャンプするかファイヤーボールを使うしかありません。また，金色は立上がらずに，くちばしをのばします。

水薬の効果

水薬には大きく分けて2種類あります。一つは青，一つは赤です。青は，失なったバイタリティを上げます（青でも薬によって増えかたがちがう）。赤はドラゴンバスターのバイタリティを下げてしまう効果があるので取ってはいけません。

スライム

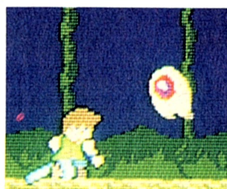




▲逃げるが勝ち！スライム

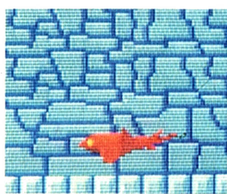
これは剣では殺すことはできませんので，逃げたほうがいいでしょう。

アイフル



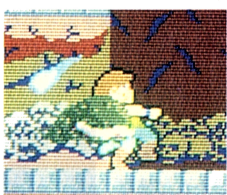
このキャラは，めっぽう速く飛んでくるのですが，上下にはねているときに切ってしまいましょう。

スティングレー

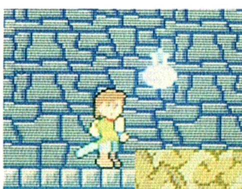


このエイのようなキャラクターはたいして強くないのですが，時々はねるので注意。

ケイブシャーク



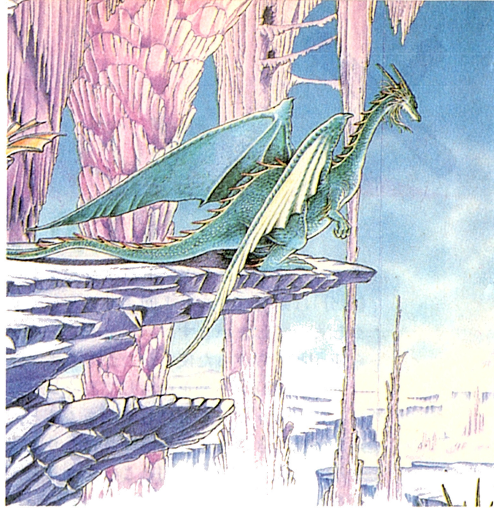
もっとも気持ち悪くて，いやなキャラクターです。これがでてくるときには，特有の音がするので，来たら，逃げるのが一番。といっても，くいついたらはなれないので，ドアから外へ出るしかありません。ドアがない場合はファイヤーボールを使ったほうが楽にたおせます。また，このキャラクターはドアを出して，そのあとドアから出ずに待っていると必ずそばにきます。



◀しめた！バイタリティを増やせ！



▶これは取る必要なし



リーペン



鳥のようですがはねてせまってきます。

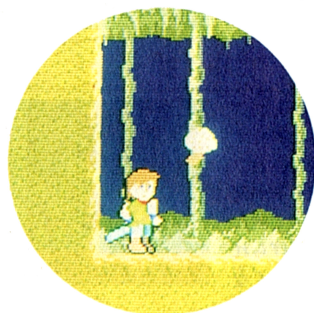
おわりに

このゲームには，コンティニューする方法があります。バイタリティーが30ぐらいになって危険だと知らせる音が鳴ったらコインを入れて1Pボタンを押すと，バイタリティが128増えます（2P側でも可）。だけど，チャレンジ・ハイスコアのコーナーへは1コインでの得点をレポートしてください。



きのこの効果

きのこは，ドラゴンバスターのバイタリティの範囲を増すものです。取れば取るほどよし。ただし最高は256バイタリティです。



NEW machine information

剣 and 盾

剣を取ると，最初から持っている青い剣の2～3倍ぐらいの強さが出ます。ルームガーダーでも，だいたい全部1撃でたおせます。ドラゴンも，1回振ると8のダメージを与えることができるので，あっさりたおせます。

ただし，使いかたが荒いと，すぐなくなってしまうので注意！

だいたい，スケルトンやウィザード，スライム，テストールなどで，よく無くなるようですが，はっきりしたことはわかっていません。剣が出るラウンドは，3，6，11，15，19…… です。

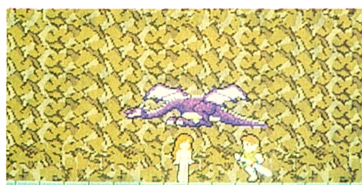
盾を取るとウィザードが出現したときにもっとも効果がでます。

盾を持っていれば，ウィザードのまわりを回っている剣にはじかれても，バイタリティはへりません。それ以外にもビショップなどの呪文によって出る青い火の球にあたってもバイタリティはへらないようですが，その場合，盾がすぐ無くなってしまうようです。



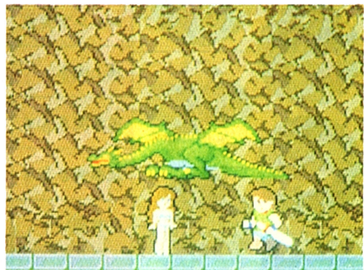




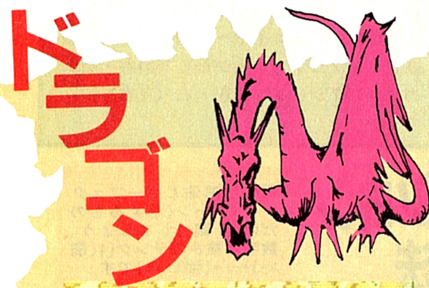








ドラゴン





◀やった！プリンセスを救出！

ドラゴンは，ラウンドの最後に出る最強の敵です。色は4種類で緑，むらさき，金，青です。王冠かロッドをとらないと，プリンセスがつぎの色のドラゴンにつれさられるというふうに，変化していきます（ラウンド3，5，8，12でプリンセスがあらわれます）。

ドラゴンとの戦いかたは，自分のバイタリティが全部あり，ふつうに剣だけで戦かえそうなときには，ギリギリまで近よってしゃがんで剣をふり，はじかれたらまた近よって剣をふるという動作をくりかえし，ドラゴンが火を吹いたときに，炎とドラゴンの間に入ると，かなり連続的に剣をふれます。

バイタリティが少ない場合は，回転ファイヤーボールを，できるだけ近づいて使い，ボールが回転しているときに，剣もいっしょに使って攻撃すると，ドラゴンにかなりのダメージを与えることができます。

また，白い剣があれば，一撃で8のダメージを与えることができるのでファイヤーボールを使わなくても簡単にたおすことができます。

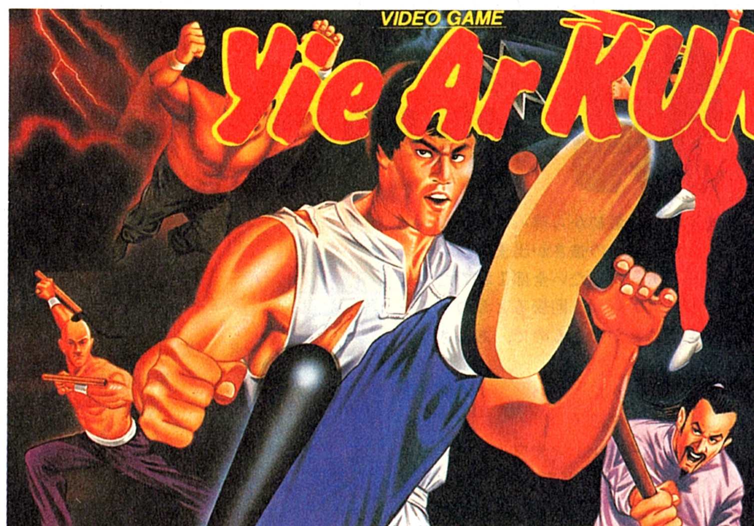
―ドラゴンの弱点―

ドラゴンには，毎回ちがう場所ですが，弱点があります。剣でドラゴンを切ったときに，切られた部分が赤くなるところが弱点で，1面は頭です。剣も回転ファイヤーもないときは，できるだけ弱点をねらえば一撃で8のダメージを与えることができます。

回転ファイヤーはできるだけためておいたほうが身のためです。あとのほうになると，ドラゴンが異常なスピードでせまってくる面もあるからです。

なお，ドラゴンのバイタリティは70～150までで，150になると100へもどって，また10ずつ上がり100～150のくりかえしとなります。

イー・アル・カンフー



Yie Ar KUNG-FU

by コナミ

Written by 新井 政治

君は王座をつかめるか!!

カンフーの達人であった父の遺言を果たすため，日夜カンフーの厳しい修業にはげむウーロン。そして「王座杯」にいどむ日はきた。ウーロンを待ちうける，11人の強敵。君はこの史上最強の試合で，みごと王座を勝ちとることができるか!?



1対1の時間無制限デス・マッチ。どちらかのスタミナが0になるまで，戦いぬかなければなりません。負けるとリザーブが1人減り，勝てばつぎの相手と戦うことができます。

リザーブは，はじめは0。3万点で1人増え，以後8万点ごとに1人ずつ増えていきます。

TECHNIC of 16

プレイヤーが持っている16の技を紹介しましょう。レバーの向きは，プレイヤーが左，敵が右にいるときのものです。

パンチ	レバーの向き	キック
ジャンプ突き	↑	ジャンプ蹴り
頭上突き	↗	蹴り上げ
正拳突きⒶ※	→	回し蹴り
正拳突きⒷ※	↘	足首狙い
足首狙い	↓	足ばらい
開脚突き	↙	寝技蹴り
顔面狙い	↓	斜め上段蹴り
回し突き	↖	旋風脚

※正拳突きⒶはボディを狙うもの。Ⓑは脚部を狙うもののことです。

How To PLAY

プレイヤーは，レバーと二つのボタン（パンチ・キック）の合同操作で，16の技をかけることができます。これを使って，上手に敵を倒していってください。なお，レバーだけによるプレイヤーの動作は，上（垂直ジャンプ），下（しゃがむ），右斜め・左斜め（ロングジャンプ），左・右（左右移動）です。

キャラクター・インフォメーション&攻略法



※強さのランク【1(弱い)↔(強い)5】

敵の攻略法とパーフェクト・パターン（狙えるものだけ）を紹介しましょう。数字は強さのランク〔1(弱い)←→(強い)5〕です。

BUCHU (1)



空中飛行術を使って攻撃してきます。プレイ直後に右にずれ，敵が自分の後ろに飛んできたら，すかさず正拳を8連発。これでパーフェクトがねらえます。

STAR(2)



カンフーも使うシュリケン使い。シュリケンをロング・ジャンプでよけ，敵が着地点に入ったら正拳，または足首狙いが有効です。パーフェクトもこれでOK。

NUNCHA(3)



ヌンチャク使い。プレイ直後にヌンチャクを振っているところへ歩いていくと，正拳が2発入ります。あとはSTARと同じ攻略法で。

POLE(4)



棒術使い。イチかバチか，真正面から突っこもう。ボディ・足を狙って，１回攻撃を受けたら２回やりかえすくらいの根性が必要です。パーフェクトは難しい？

FEEDLE(1)



分身術を使ってきます。この敵には，回し蹴りだけで勝負。引きつけないで早めに攻撃が大事です。パーフェクトの５万点が狙える，別名ボーナス・ラウンドです。

CHAIN(3)



クサリ使い。離れていると，かえって危険です。ロング・ジャンプで飛びこんで，正拳の連発で決めましょう。このとき，最高４連発入ります。

CLUB(4)



金棒術使い。普通の攻撃は盾で防御されてしまいます。足元を狙って，足ばらいだけで倒しましょう。ただし，多少の被害は覚悟してください。

FAN(2)



扇シュリケン使い。別名マダムヤン。シュリケンはプレイヤーに向かってとんできますが，ＳＴＡＲと同じ攻略法で落ちついて動けばパーフェクト（８万点）も可能。

SWORD(3)



剣術使い。インケンな敵です。レバーを左斜め下に固定し，敵が寄ってきたらⓅを押して開脚突きで攻撃。根性でずっとこの体制を続けましょう。パーフェクトは8万点。

TONFUN(5)



トンファー（農耕具から発達した武器）を使った華麗な攻撃をします。攻撃はＳＴＡＲと同じ。ロング・ジャンプで着地したとき敵が左にいれば，足首狙いが有効です。

BLUES(5)



謎の男。鋭いキックで攻めてきます。この敵の攻撃法はまだ見つかっていません。とにかく，連続攻撃をうけないように注意してください。

MSXで「イー・アル・カンフー」が楽しめる!!

この「イー・アル・カンフー」は，ＭＳＸ用ＲＯＭカートリッジでも発売されています。ビデオゲームのメーカーだけあってノウハウが生かされ，グラフィックやサウンドも良く，とても楽しめるようになっています。

ただＭＳＸ版では，ボタンが一つしかないので，ビデオゲームほどたくさんの技が使えません。技の種類は，正拳突き（100pts.），ハイキック・ローキック（300pts.），足ばらい，飛横げり（500pts.）の五つとなっています。

ルールは同じで，ＭＳＸではつぎの５人の敵と戦うようになっています。

１面：棒術使いの王（WANG）
２面：火炎術使いの桃（TAO）
ボーナス・ステージ：飛んでくるツボを割ります。
３面：チェーン使いの陳（CHEN）
４面：シュリケン使いの藍（LANG）
５面：武術の呉（WU）
ボーナス・ステージ：

テクニック的には，あまり敵の正面から戦わず，上手に敵のうしろに回ってキックをきめるか，飛横げりが効果があります。

カーソル・キーと，スペース・キーの扱いに慣れれば，ゲームを十分に楽しめると思います。君も自宅でハイスコアラーを目指してください。価格は4,800円です。

最後に

ロング・ジャンプ➡攻撃

とにかく，この連続が勝利への道。11人中５人は，この方法で倒せます。

大技は命中率が低い

大技（施風脚・蹴り上げetc）は命中率が低いだけでなく，敵の攻撃を受けやすいのです。使うとしたら，ワンポイントで。

主に使う攻撃技は？

正拳突きⒶⒷ・回し蹴り・足首狙い（↓Ⓟ）。この四つで十分です。ジャンプ蹴りも，使いかたによっては，便利なものです。

パーフェクトを取ればハイスコア

ネーム登録のときに他人の点数を見てみると，１位が31万点で10面，２位が23万点で11面というようになっていたことがありました。パーフェクト得点の大きさがわかるでしょう。



◀みごとパーフェクト!!点数に注目

チャレンジ・アドベンチャーゲーム

スターアーサー伝説II「暗黒星雲」

(T&E SOFT)

山下 章

バンザーイ！　バンザーイ！　読者のみなさん，見てもらえたかな？　1月の成人式大会に続いて，ボクは2月17日のフジテレビ「クイズ・ドレミファドン！グランド・チャンピオン大会」でも優勝してしまったのダ!! しかも，265点というチャンピオン大会としては最高記録を打ちたてたてのダントツの優勝。

賞品はアメリカ西海岸7泊8日の旅だから，この号が出るころにはボクはアメリカの地にいることだろう。機会があったらむこうのパソコン・ショップなども見てくるつもりだから，来月号のおみやげ話を楽しみにしてネ。

編：おみやげ話じゃなくて，おみやげを期待してるヨ。

つぐ美：私，ミッキーマウスのぬいぐるみがイイ♡

編集長：私は免税品のお酒が飲みたい。

影：ワタシは1ドル紙幣が100枚ほどほしい。

山下：そんなにお金はありませんよ！みなさんがせん別をくれるというのなら話は別ですけど。

一同：シ〜〜〜ン。

それではまたまた例によって

P.S.私にわからないイントロ・クイズはない!!??

今月のソフトはT&Eソフトの「暗黒星雲」。前にこのコーナーでとりあげた「惑星メフィウス」に続く大人気のスターアーサー伝説の2作目だ。ほんとうは3作目の「テラ4001」をやろうかなーなんて考えたりもしたけれど，物には順序があるということで，2作目をやることにした。

この3部作については，「わからない，オシエテー」というハガキが「レスキュー・アドベンチャー・ゲーム」のコーナーにも山のようにきている。

内容的にはそれほど難しくはないんだけど，ひとつひとつの場面で何をやったらいいのかわかりにくいから，読者の諸君は悩んでしまうのだろう。

たとえば，このゲームの宇宙空間がそうだ。どの星雲へでも自由に行くことができるから，どこへ行って何をしたらいいのかわからず路頭に迷ってしまう人が多いのにちがいない。そんな人は，このコーナーを参考にしてプレイしてみてくれ。

グラフィック，ストーリー共にハイレベルで1984年度の代表作とも言われているこの作品，PC−8801/mkII，FM−7/NEW7/77，PC−6001mkII/6601，S1用が発売されており，テープ版は4,800円，ディスク版は6,800円となっている。

P.S.私に解けないアドベンチャー・ゲームはない!!

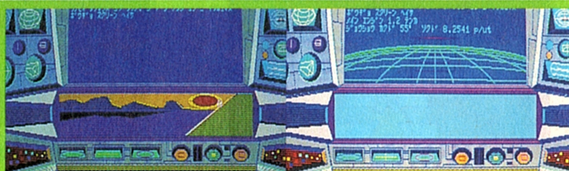
あらすじ

時は西暦3826年，銀河連邦は強大な敵ジャミルと交戦状態にあった。ジャミル軍の圧倒的な戦力の前に連邦軍が破れるのも時間の問題かと思われた。この非常に不利な戦況を打開すべく，ひとりの戦士が伝説の剣レイソードを求めて宇宙へと飛び立っていった。それがキミ，スターアーサーだ。前作「惑星メフィウス」で，スターアーサーは張りめぐらされたジャミル軍のワナをかいくぐり，ピラミッドの中でレイソードを発見したが，再び，レイソードの真の秘密を求めて，スターアーサーは愛機クラプトンII号で宇宙へと旅立つのだった。





ゲームは前作「惑星メフィウス」のラストシーンからスタート。謎の老人ゴッドが現れて，キミにお告げをする。「スターアーサーよ，レイソードにはまだまだたくさんの秘密が隠されておる。それを求めて宇宙を旅するのじゃ！」



さっそく愛機クラプトンII号で惑星メフィウスを飛び立つと，敵ジャミルの戦闘機が攻撃をかけてきた。なんとこの場面はアクション・ゲームになっているんだ。どうしてもクリアできない人は，付録の『修業プログラム』で練習を積んでネ。

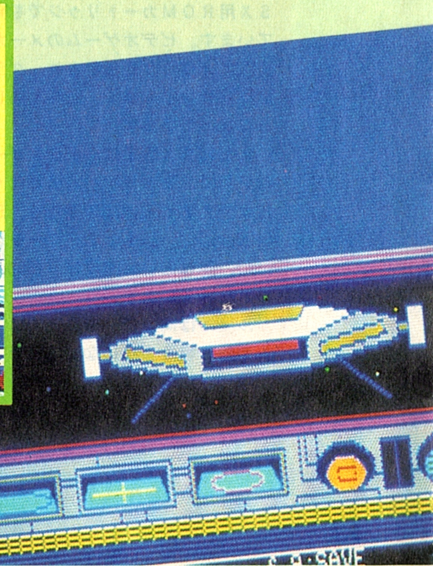


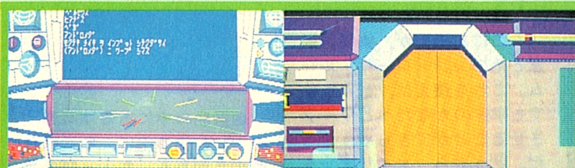


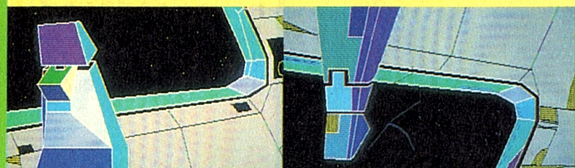
このゲームの舞台となっている宇宙空間には，全部で16の星雲がある。そのうち，何かがある星雲は五つ。とにかく，いろいろな星雲へワープしてみようね。途中でジャミルの宇宙船や通信衛星ボイジャーを発見することもできるんだ。



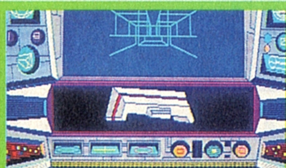
みごとに勝利をおさめるとジャミルに捕えられていた救助艇の中から美しい女性が出てきた。彼女が惑星テラ（スターアーサー伝説IIIの舞台だョ）からやって来た女戦士ルナだ！　広い宇宙をずっと旅していただけあって，彼女はいろんなことを知っている。



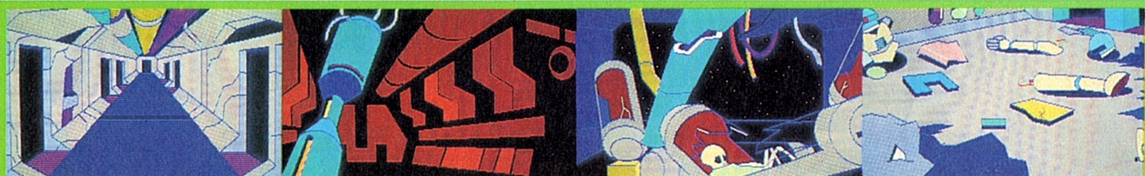




これがクラプトンII号の船内だ。左右に助手席がひとつずつ，そして後部にはエアロックがある。操縦席にはなにやら難しそうな計器がいっぱいならんでいるけれど，心配することはない。だって，このクラプトンII号はほとんどフルオート操縦なんだもの。

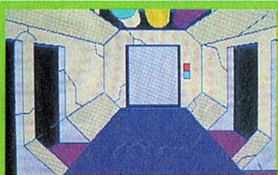


プレアデス星雲では，宇宙を漂流している幽霊船と出会うことができる。見さかいもなく攻撃するのはよくない。とにかくドッキングしてみよう。中で貴重な物が手に入れられるかもしれないからネ。

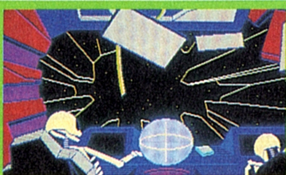




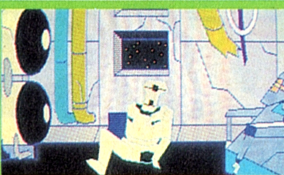
幽霊船の中には，こんなに部屋がたくさんあった。いろんな物が落ちているのが目につくけど，キミが持てる物の数は制限されているから，しんちょうな選択が必要だ。プレイヤーを迷わせるために落ちている品をアドベンチャー用語で「ダミー」と呼ぶ。



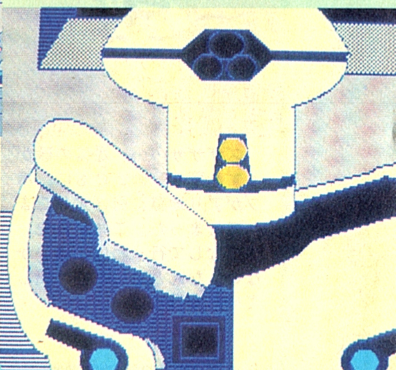
廊下のつきあたりにあるこのドア，いったいどうやって開けたらいいんだろう？押しても引いてもダメだし，自動ドアでもなさそうだし……。どうやら破壊してでも通り抜けるしかなさそうだゾ。



ここが幽霊船の操縦室だ。いたましいことに，2人のパイロットはすでに白骨と化してしまっている。こんなところに長居は無用，いただく物だけいただいてさっさと外へ出るべし。



オオッ，これは！「スターウォーズ」風のこのロボット，彼こそがキミの心強い相棒ボブなんだ。だけど，ボブは手や足がないうえに，エネルギーまで切れてしまっている。キミがこの幽霊船の中から部品を探してきてあげよう。くれぐれもニセモノには注意！

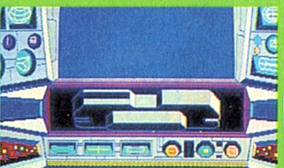




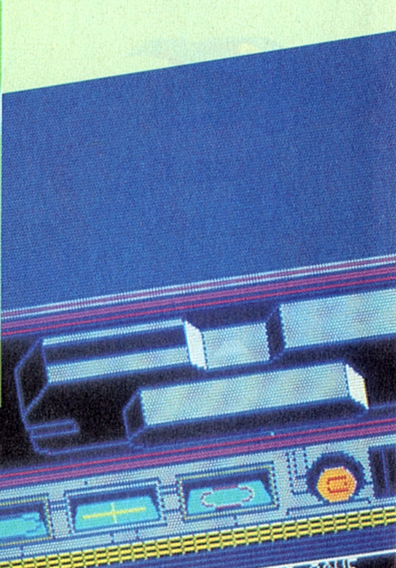
もしも最初のジャミルの戦闘機との戦いで負けちゃった人がいたら，この部屋にある補修部品を持っていくといい。ボブがいれば，それがどこにあるのか簡単に見つかるョ。

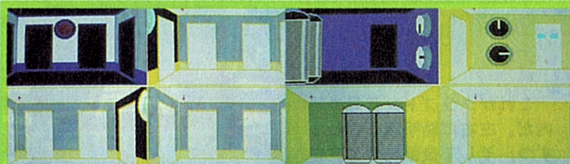


ボブと共に愛機クラプトンII号へと帰ってきた。これで，ルナと合わせて3人の戦士がそろったわけだ。旅は道づれ世は情け，惑星メフィウスではひとり旅だったキミも，これで心強い仲間ができた。さあ，つぎの目的地スコーピオン星雲へワープせよ！



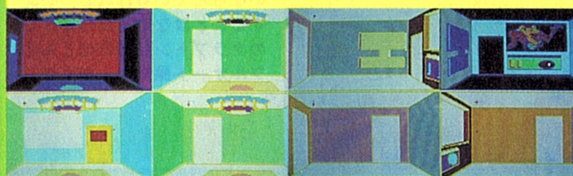
スコーピオン星雲でもやっぱりキミは幽霊船と出会うことになる。今度のは，中にエイリアンが住みついているオソロシイ幽霊船なんだ。だけど中には大切な品が隠されているから，なんとしても乗り込んでいくしかない。



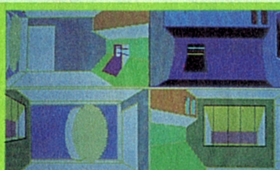


幽霊船内では画面が４分割されていて，それぞれがキミの前後左右を表している。ここでは移動に慣れるまでがモウ大変！　ときどきドアのところに，キミのことをじっと見つめているエイリアンの目も出現するから要注意だ。

ここにあるのが，物質転送室とそのコントロール・ルーム。これを使えば，どんな物でも宇宙のかなたへとワープさせることができちゃうそうだ。どうやら，エイリアンを退治するためには，こいつを使うしかなさそうだゾ。



幽霊船の中にある冷蔵庫(?)みたいな物の中に，キミの目的の品がある。ちょっぴり手荒な方法だけど，ぶち壊してでも中の××をいただいちゃおう。これさえ手に入ればもうこの船には用はない。エイリアンを倒して，クラプトンII号へもどればＯＫさ！



そうそう，もしも最初のアクション・ゲームでジャミルの戦闘機にやられちゃったんなら，この部屋にある『光ファイバー』を持っていくといい。ただし，ボブに探してもらわないと，なかなか見つけることができないョ。



準備はすべて整った。いよいよオリオン星雲の中にある目的地，暗黒星雲へ突入だ！　暗黒星雲の座標は２人の相棒のうちのどちらかが知っている。この星雲の中心に位置する惑星ジークこそが，ジャミルの前線基地なのダ。





ズザザザ……。足元の砂がくずれ落ちるのとともに，ボブがアリ地獄に引きずりこまれてしまった。これから先，ボブなしで行くわけにはいかない。なんとしても助け出してやらなければ……。



宇宙船を出て１歩先へ進むと，道がふた手にわかれていた。ここが運命のわかれ道─というほど大げさなものじゃない。どっちへ行っても，結局は同じ結果になるんだ。



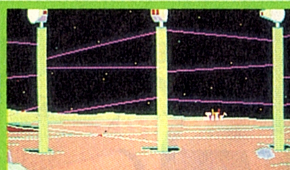


惑星ジークに強行着陸！　溶岩の川や周囲を包むガス雲など，いかにも暗黒の惑星という雰囲気をただよわせている。四つの持ち物を準備してから，エアロックの外へ出よう。もちろんたいせつな相棒も忘れないでネ。





「ギャオー」ウルトラマンにでも登場しそうな怪鳥がキミの行く手をはばんできた。すんなり通してくれるわけもない。何かでヤツの気を引きつけて，そのスキに通っちゃうしかなさそうだ。



ジャミル基地周辺には，数々のワナが張りめぐらされている。その第１弾が柵と柵との間に張られたレーザー・バリアだ。このレーザーはものすごい高圧で，ボブといえども破壊されてしまう。飛び越すわけにもいかないしどうやって通ったらいいんだろう？



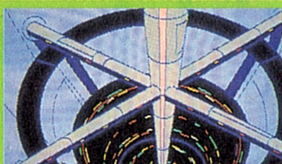
ついに敵の基地が目前に見えてきた。だけど安心しちゃいけない。なぜなら，この土地にはそこらじゅうに地雷が埋めこまれているからだ。めんどうだけど，ひとつひとつ順番に破壊していくしかないだろう。それにはボブの協力が必要だョ。



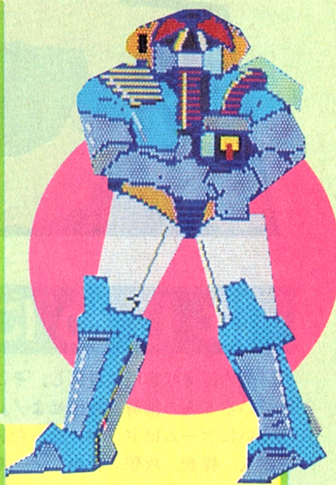
基地の入口に到着。しかし，見張りのロボットに発見されてしまった。敵を見つけたらやることはただひとつ。モタモタしているとこっちがやられちゃうから，急いで倒すべし。



エレベータの前で運悪く敵の兵士とはち合わせてしまった。まずいゾ，相手も強力な武器を持っている……。ここでは，頭を使った戦いかたをしてみよう。敵の兵士の注意を別にそらしちゃえばいいんだ。



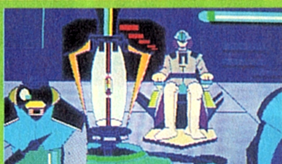
エレベータに乗りこんだ。グーンとすごい勢いで下へ下へと降りていく。このエレベータは，地下の秘密工場への直行便なのだ。さあ，いよいよクライマックスも真近だ！



エレベータを降りると待ちかまえていたように敵の兵士がこちらに銃を向けてきた。しまった！　バレてしまったのか!?　ここでどのような反応をするか，ちょっと考えどころだ。



これが敵の首領カセリアのアップだ。こいつの顔はよく覚えておくようにしてほしい。なにしろ，こいつとはスターアーサー伝説III「テラ4001」で再び戦うことになるのだから。



ミステリウムのある部屋にやってきたものの，キミは敵の兵士にグルリと囲まれてしまった。その中央にいるのがジャミルの首領，カセリアだ！スターアーサーであるキミはこんなところで果てるわけにはいかない。なんとしても，ミステリウムを取出せ!!



通路を進んでいくと，突如レイソードが光りはじめた。この星にある物質「ミステリウム」とレイソードが反応をはじめたのだ。急げ，スターアーサー！　ミステリウムはすぐそこなのだ!!

カプコン・クラブ特製のPGCをもらっちゃおう!!

今回発売のビデオゲーム「EXED EXES」でも前回に引き続きカプコンクラブ特製のPGC（プレイ・ゲーム・カード）プレゼントがあります。

PGCのほしい人は必要事項明記の上、下記のあて先まで送って下さい。その中から抽選でE・E特製の景品（Tシャツ・ボールペン等）が当ります。

発表は発送をもってかえさせていただきます。（4月16日必着）

（あて先）〒547大阪市平野区長吉川辺3-8-51
カプコン・クラブPGC係まで

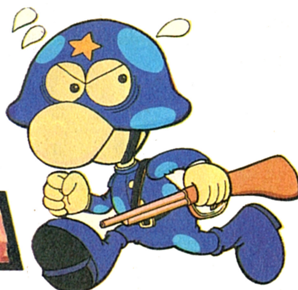
（必要事項）
- 住所・氏名・年令・性別・職業・TEL
- オリジナル証No.（ゲーム・マシンの遊びかた右下に添付）
- 今、好きなゲーム
- E・E最高スコアとそれを出したゲーム・センター名
- E・Eのゲームプレイ感想
- 「SUPER Softコーナーで見ました」





※カプコンからオリジナル・ゲーム・ポスタープレゼントがあります。くわしくは，スーパーソフト情報をご覧ください。

大脱走



by キャリーラボ　written by 手塚一郎

はじめに

「敵の捕虜収容所に侵入し，そこに捕われている5人の捕虜を救出せよ！」

ついにゲームはドラマになった！

潜入，探索，攻撃，救出，――そして脱出！

ゲーム開始より，息もつかせぬ緊張感が劇的展開！今，君は救出劇の主人公だ！

キー操作

プレイヤーの移動には，テンキーの2468を使用し，Aキーで脱走させた捕虜に「集れ」と命令，Zキーで「散れ」と命令，Xキーで手りゅう弾を自分が向いている方向へ投げ，Cキーで自分が向いている方向へ鉄砲を撃ちます。キーをたくさん使うのでめんどくさいように思えますが，何回か遊べばスグに慣れて自由にプレイヤーを動かせますし，いろいろな動作ができるようになります。テクニックも多いし，ゲームの奥も意外と深いのです。

ゲーム内容

(1)　階段を登って敵城へ侵入

階段を登って城に侵入してください。また，捕虜をつれて脱走するときも，ここを使います。

(2)　見張りを倒し牢屋のカギを入手

城には最初2，3人の見張りがウロウロしているので，つぎつぎと見張りを倒してください。カギを持っている見張りを倒すと，カギが手に入ります。なお，見張りは鉄砲で撃ったり，手りゅう弾を投げたり，後ろからキックしたりして倒しましょう。

このゲームの機種対応表

機種	メディア
PC-8801/mkII/SR	CT　5FD
PC-9801/E/F	5FD
JX2/JX3/JX4	3.5FD
PC-6001mkII/6601/SR	CT
FM-NEW7/7/77	CT3.5FD
X1シリーズ	CT
MZ-2200/2000	CT

●定価

C　T	¥4,200
3.5FD	¥6,800
5FD	¥6,400



今，「大脱走」という名のドラマが始まる



「集れ！」仲間に声をかけて見張りから守れ！

(3)　牢屋を開け，捕虜を助け出せ

カギを手に入れたら，牢屋を開けて中にいる捕虜を救い出してください。牢屋を開けるには，牢屋の前で8キーを何回か押せばOKです。また，開いている牢屋の前で同じことをすると牢屋は閉まります。他に牢屋を開ける方法として，手りゅう弾を投げつけるというのがありますが，この手りゅう弾で開けた牢屋は閉めることができません。

(4)　捕虜を出口までつれてきて「散れ！」と命令

牢屋から出した捕虜はプレイヤーのあとをついてきます。出口の近くまで上手につれて行ってZキーで「散れ！」と命令すると，自動的に脱出してくれます。

(5)　Aキーで「集れ！」と命令すれば，近くの捕虜はプレイヤーのあとをついてくる

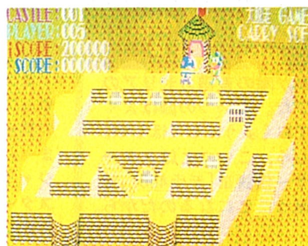
一度「散れ！」と命令したあとで捕虜たちを集めたいときは，「集れ！」と命令します。近くにいる捕虜は，プレイヤーのほうへ集まり，あとをついてきます。この「集れ！」という命令は，どのぐらい離れた捕虜に使えるのでしょう？それは，各自で研究してください。

(6)　捕虜が見張りに捕まると独房へ

独房は，カギを持っていても開けることはできませんが，手りゅう弾を投げつけると開きます。この間に，独房に入っている捕虜を助け出してください。この独房は，少し時間がたつと自動的に閉まってしまうので注意してください。



カギで牢屋を開けて捕虜を助け出せ



見張りがカギを落としたぞ！



全員助ければ1面クリア！ゲームはどんどんおもしろくなってくる

(7)　5人助け出したらすみやかに脱出

城には捕虜は5人しかいません。5人の捕虜が脱出するか死んでしまったら，プレイヤーもすみやかに脱出してください。捕虜を5人とも全員殺してしまった場合は，ゲーム・オーバーですから，注意してください。

その他

★見張りをやっつけると，弾や手りゅう弾を落とすことがあります。それを拾うと，弾や手りゅう弾を補充することができます。

★牢屋を何回も開け閉めたり，見張りをやっつけたりすると，宝物が現れることがあります。宝物の種類は剣（見張りとの接近戦に強くなる）やブーツ（速く走ることができる）などで，ほかにもいろいろあるようです。

★㈱キャリーラボが発行しているソフト情報誌「チャレンジャーズ」では，このゲームのハイスコアのベスト・ランキングの発表をやっています。くわしいことは「大脱走」の操作マニュアルを見るか，㈱キャリーラボへ問い合わせてください。

㈱キャリーラボ：〒862 熊本市大江6丁目25-25 金子ビル1F

BALLOON FIGHT & ICE CLIMBER

written by 手塚一郎

最近，発売になった任天堂のファミリーコンピュータの新しいゲーム・カートリッジ，「バルーンファイト」と「アイスクライマー」をご紹介しましょう。この二つのゲームは，ビデオゲームのＶＳシステム用にも作られていますから，ゲームセンターですでにチャレンジした人もいると思います。自分の家のファミコンで遊ぶと，また少し違った楽しさがありますよ。

バルーンファイト



▲３種類の楽しみかたができるバルーンファイト

風船の上昇力を利用して空中を飛び回り，自分の風船を割られないようにしながら敵の風船を割るというゲームです。プレイヤーは十字ボタンで左右に動き，Ⓐボタンは押すごとに上昇。Ⓑボタンは連続上昇ボタンで，押しっぱなしにするだけでⒶボタンを連続して押すのと同じ動きをします。敵の風船を割るには，敵より高い位置から風船に体当たりすればＯＫ。しかし，敵は風



敵の頭の上から体当たりすればＯＫ！



船を割られてもパラシュートで落下します。このままにしておくと敵は床に着陸し，再び風船をふくらませて，より強力になって飛び上がってしまいます。ですから，敵がパラシュートで落下しているときにもう１回上から体当たりするか，床で風船をふくらませているときに体当たりしてやっつけてしまいましょう。

敵に上から体当たりされると，プレイヤーの２個の風船のうち１個が割れて，上昇力が弱くなります。風船が２個とも割られると，プレイヤーは１回ミスです。

敵を全部やっつけるとつぎの面へ進めますが，敵をやっつけるたびに出てくるジャボン玉を割って，得点をふやしていくのもいいでしょう。また，あまり水面近くを飛んでいると，水中から出てくる魚に食べられたりしますし，時間がたつと現われる



水面近くには気をつけて!! 魚にパクリと食べられてしまった

雷に当たってもミスになるので注意してください。

このカートリッジの特徴は，１人用ゲーム，２人用ゲーム，バルーントリップの三つのタイプのゲームが選べることです。とくに三つ目のバルーントリップは，ゲ



サウンドも楽しいバルーントリップの画面

ームセンターでは遊べないファミリーコンピュータだけのものです。これは左から右へ流れていく夜空の中を，雷をよけながら旅をするもの。中盤にさしかかると雷が上下に動いたりして，なかなか大変です。アップテンポの音楽もとても良いので，ぜひ遊んでほしいゲームです。

アイスクライマー



▲アイスクライマーのタイトル画面

プレイヤー（ポポとナナ）を操作して，32種類の氷の山をつぎつぎと征服していくゲームです。十字ボタンでプレイヤーを左右に移動させ，Ⓐボタンでジャンプして上段のブロックを崩したり，上段のフロアへ登ったりします。また，Ⓑボタンは，プレイヤーが向いている方向にハンマーを打ちます。ブロックを崩して道を切り開き，８段登るとボーナス・ステージにチャレンジできるので，ガンバッてください。しかし，これらをジャマする敵もいます。せっかく崩したブロックを埋めてしまうオットセイのようなトッピー，プレイヤーの周囲を飛び回っている鳥のニットピッカー，時間がたちすぎると出てくる白熊のホワイトベアなどです。これらの敵の中には，ハンマーでやっつけられるのもいるので，研究してみてください。



◀トッピーやニットピッカーをかわして山登り



▲８段登ったのでボーナス・ステージ開始です！

このゲームはつぎつぎと山を征服していくゲームですが，それだけでは高得点は無理。高得点をねらうなら，ボーナス・ステージを練習することが必要です。このボーナス・ステージは，ジャンプしながら野菜を集めるもの。そのジャンプのタイミングがむずかしいだけでなく，どうやったら時間ぎれの前に全部の野菜を集められるか、頭を使わなくてはなりません。

いきおいこんで足をすべらせないよう，気をつけてがんばってください。

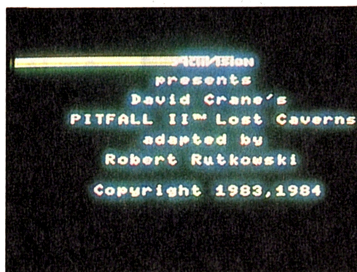
ピットフォール

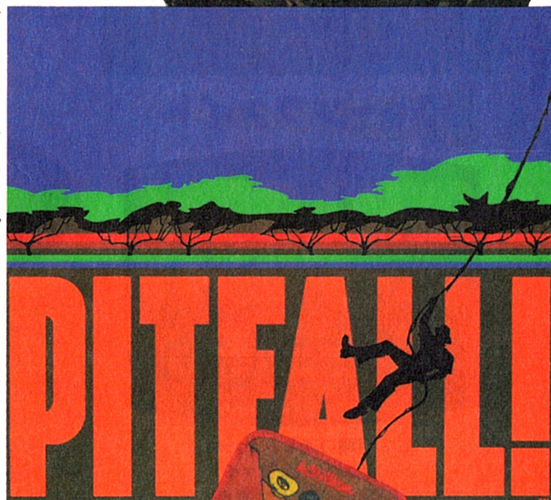
by PONYCA　written by 手塚一郎　for MSX(4,800円)

ピットフォールII



ピットフォールは，米国のゲーム・メーカー「アクティビジョン」より発売され，'83最多売上ゲーム賞などの賞を受けているアメリカで大人気のゲームです。日本では，「ＰＯＮＹＣＡ」からＭＳＸ版で発売され，こちらも大人気。新発売のピットフォールIIとともに，ご紹介しましょう。





ピットフォールIIのオープニング画面



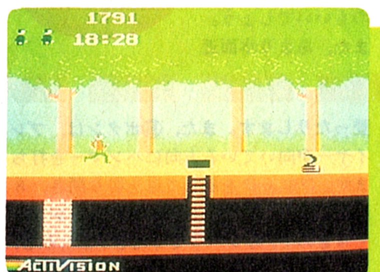
ピットフォールとは？

ピットフォールとは，いかに短かい時間で失敗することなく多くの宝物をハリー（有名な探検家）に探り当てさせるかを目的としたゲームです。

しかし，宝物を求めてハリーが探検するジャングルには，恐しいワナや危険な動物が数多く待ちかまえているのです。このジャングルのシーンは，全部で255もあります。このジャングルは円状になっているので，255のシーン全部を安全に通過すると，出発点に戻ることができます。そして，その途中でハリーは32個の宝物に出会うわけなのです。

ジャングルには危険がたくさんありますが，これらは大きく二つに分けることができます。一つはハリーのスピードを遅くさせ，ポイント（得点）を奪ってしまうもの（落し穴や転がってくる丸太），もう一つは非常に危険なもの（サソリや火，コブラ，ワニ，流砂，底なし沼など）です。この非常に危険なものは，当たってもポイント（得点）をひかれることはありませんが，ハリーの三つの命の中の一つを奪ってしまいます。

冒険はそれぞれ，20分以内に完了しなければなりません。各ゲームについて，ハリーには三つの命が与えられます。時間切れになるか，ハリーの命がなくなるとゲームは終わりになるのです。



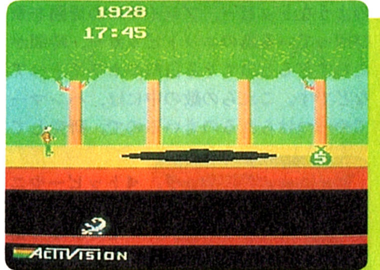
ハリーの前にコブラが現れた



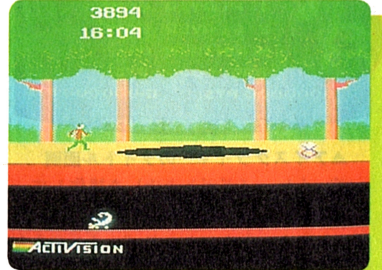
地下の道にも危険が多い。ジャンプでかわせ！



かくれテクニック。ワニの頭は安全だ！



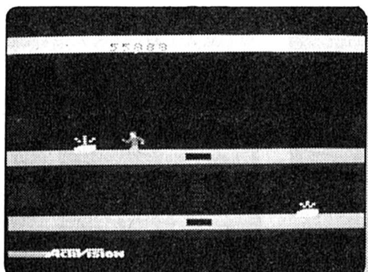
大きさの変わる落し穴。タイミングに注意！

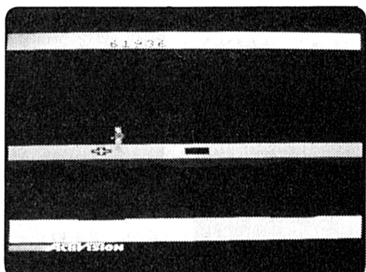


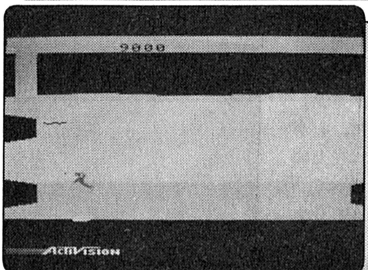
わっ！ダイヤモンドの指輪が落ちているぞ

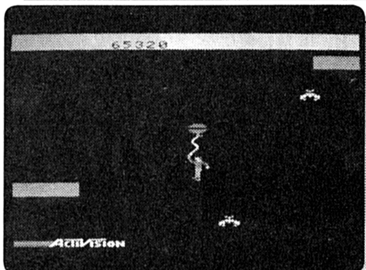
ピットフォールIIとは？

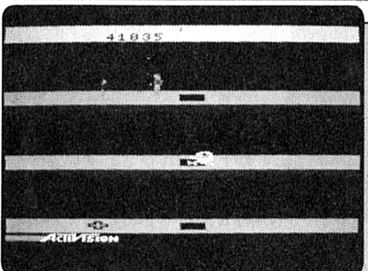
このピットフォールIIは，少し前に発売されているピットフォールの続編です。続編とは言っても，背景や障害物を変えただけのものではありません。ピットフォールが地上の探険で左右の移動が中心だったのに対して，こちらは地下の非常に広い洞窟を，上下左右に動きまわれるものになっています。

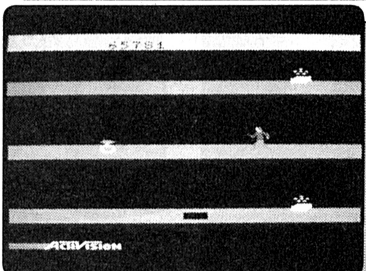

洞窟の中は広い！金ののべ棒を集めて高得点をねらえ


この赤いバツ印がチェック・ポイント


地底湖にもぐったハリー。電気ウナギに気をつけろ！


コウモリをよけながら気球でフワフワ


ついに「ラージのダイヤモンド」を発見したぞ！


さらに「ロンダ」も発見！残るは「クイッククロー」だけだ

How To PLAY

あなたの目的は，主人公の「ハリー」を操作して，洞窟内のどこかに隠されている「ラージのダイヤモンド」という宝物と，行方不明になった姪(めい)の「ロンダ」と臆病(おくびょう)猫の「クイッククロー」を見つけだすことです。この三つを手に入れることによりゲームは終了しますが，そのほかに石器時代のネズミや，盗難にあったアメリカの金ののべ棒などもあります。それらも手に入れると，高得点です。操作はカーソル・キーで，「ハリー」を４方向に動かし， スペース・キーでジャンプします(ジョイ・スティックも使えます)。「ハリー」は不死身なので，サソリやコウモリなどにやられても死にませんが，悲しいことに再びスタートに戻されてしまうのです。でも，洞窟の中にある数々のチェック・ポイントを通れば安心です。もしもサソリやコウモリなどにやられても，スタートではなく最後に通ったチェック・ポイントまで戻されるだけですみます（アドベンチャーゲームの途中をセーブするみたいだね)。

また，このゲームは「ラージのダイヤモンド」と「ロンダ」,「クイッククロー」の三つを全て見つけたときしかゲーム・オーバーになりません。もう一度ゲームを最初からスタートさせたいときは，STOPキーを押してください。さらに，ゲームのと中で一休みしたいときなどは，ESCキーを押せばストップします。再開するときは，もう一度ESCキーを押せばOK。

テクニック

1 ハシゴから落ちてしまったとき

ハシゴから落ちてしまったら，カーソル・キー（ジョイ・スティック）の左右のどちらかを押しっぱなしにしましょう。「ハリー」は少しずつ左または右に移動することができます。これを利用すれば，洞窟の一番下まで落ちないですみます。

2 決死の大ジャンプ

「ハリー」は，ガケからガケへ大ジャンプすることができます。ガケの端に立ってジャンプしたい方向のカーソル・キー（ジョイ・スティック）を押すと同時に，スペース・キーを押すのです。こわがらずにチャレンジすれば，必ず道は開けるものですぞ！

3 気球を上手に利用しよう

ガケは数多くありますが，中には待っていると気球がフワフワと飛んでくるところもあります。気球が真上にきたら，すかさずジャンプ！あとは気球を動かし，自分の行きたい場所へ……。ただし，気球からおりるときは気球を割らなければならないのです。あなたならどうしますか？

4 失敗は成功のもと？

１回失敗しただけで，チェック・ポイントに戻されてしまった。せっかく苦労してここまで進んだのに……。このゲームで遊んだことのある人なら，一度はこう思うものです。しかし，これを利用したテクニックもあるのです。チェック・ポイントに引き戻されるとき，ゲームをやっているあなたは，その様子を見ることができます。それは，「ハリー」が進んできた道にそって戻るのではなく，チェック・ポイントへ一直線に（壁やサソリなど関係なく）戻るのです。だから，自分のまだ通ったことのない道まで見ることができるというわけ。頭のいい読者のかたなら，もう分かるでしょう。つまり，チェック・ポイントから離れた場所でワザとやられ，チェック・ポイントに引き戻される途中の画面から地形を予想したり，宝物の場所を調べたりできるということです。

おわりに

セガ・エンタープライゼズから，ピットフォールIIがビデオゲームに移植されていますので，ゲームセンターでこのゲームを見たことのある人もいるでしょう。こちらもなかなかのもの。ＭＳＸを持っている人はカートリッジで，ＭＳＸを持っていない人はゲームセンターで，ピットフォールIIのおもしろさを体験してください。

ロードランナーII《バンゲリング帝国の逆襲》

大研究 各面攻略パターン

by Irem　written by FUL

1面から20面まで，各面での攻略法をご紹介します。カラーページに掲載した各面の写真と照らしあわせて，ハイスコアの参考にしてください。

なお，21〜30面は来月号で紹介する予定ですから，そちらもお楽しみに。

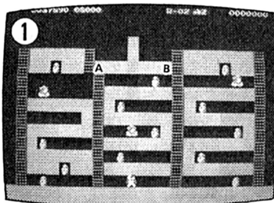
1　面

まずこの面では，テクニックのところで紹介した敵の誘導のしかたを覚えてください。これは，あとの面でかなり有効な技となります。

2　面

この面では，穴を開けられるところが少ないため，うっかりしているとすぐにはさまれてしまいます。

〔2万点ボーナスへの解法〕



敵を誘導し，**写真1**のA・B二地点にかためてください。右にかためたら画面上の左半分の宝を取りにいきましょう。敵は，上でかたまったまま襲ってきません。同じように左にかためると，右半分の宝が簡単に取れます。

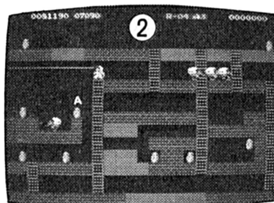
隠れキャラも取れます。

3　面

ゲーム開始後に，右にだけ穴をあけてください。あとは，敵を自分のうしろにひきつれて，宝を取ります。殺す必要はありません。最後の宝を取ると右下にもハシゴが出てきて，閉じ込められていた敵が登ってきますから，注意してください。

4　面

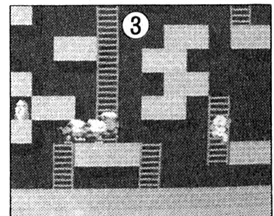
〔2万点ボーナスへの解法〕

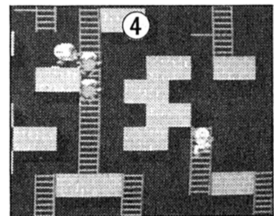


まず，左のくぼみに敵を全部入れてしまうと，非常に楽になります。入れる前にAの宝を先に取ることと，敵が宝を持っていない状態にしておくことが大切です。

5　面

〔2万点ボーナスへの解法〕



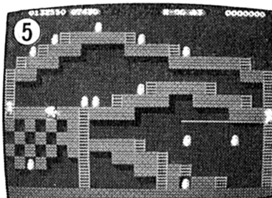


まず，**写真3**のように敵を誘導します。つぎにハシゴを少し登ると，敵が上に行きます。**写真4**の位置まで敵が登ったら，すかさず左へ移動してください。すると，敵と接することなしに右から左へ行くことが可能となります。

この方法を何度も用いると，楽に2万点ボーナスが取れます。

6　面

この面のポイントは，左下の宝です。まず敵を誘導してくぼみに入れてください(**写真5**)。

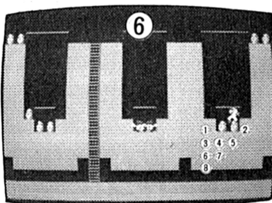


そして敵の頭の上に乗って穴をあけ，宝を取らせます。取らせたあとはすぐ降りず，上で待ちましょう。

7　面

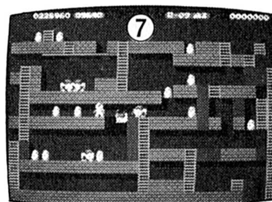
敵を，自分のうしろについてこさせるようにするのがコツ。なるべく殺さないように，心がけてください。ハシゴは左上に出ます。敵の頭の上に乗って，穴をあけるテクニックもあります。

8　面



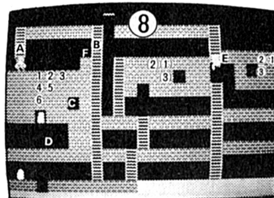
まず，ハシゴの右側のくぼみにはいってください。このとき，敵は左側のくぼみに入ります。右側の宝を取ったあと，敵を出し(**写真6**)，右側のくぼみに誘動して入れてしまいましょう。くぼみの宝は，①〜⑧の順序で取ってください。

9　面



この面の左上の二つの宝は，自分では取りに行くことが不可能。敵を殺して，取ってもらうしかありません。まとめて殺したほうが，出現位置がバラバラになって取ってもらいやすいことも覚えておいてください。

10　面



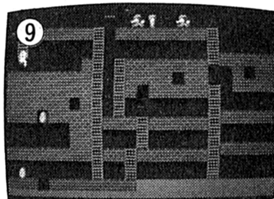
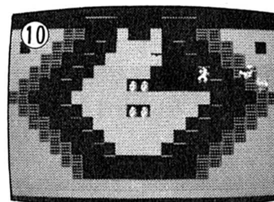


写真8のように，敵を誘導して左上部に閉じ込めるのがポイントです。始まったらすぐ右の宝を取り，左へ移動してA地点で待ちます。敵がB地点にきたらCかDの宝を取りにいくと，B地点にいた敵はA地点の下に閉じ込められてしまいます。残りの1匹は上まで誘導し，自分はE地点でじっとしていると，敵はA地点の下に閉じ込められます。

最後はF地点に穴をあけ，敵を出して**写真9**のように敵を右上にやります。ハシゴは左下のくぼみにも出ます。

他の宝の取りかたは，写真を参照してください。

11　面



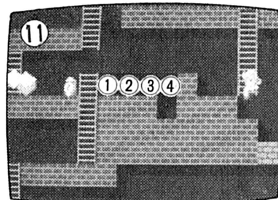
まん中の宝は，**写真10**のように敵を右上にかためて取ってください。敵を中央上のくぼみに誘導すれば，2万点も簡 単です。

12 面

この面は，運のみの面といわれ，敵が宝を取ってくれなければどうしようもありません。

13 面

〔1万点ボーナスへの解法〕



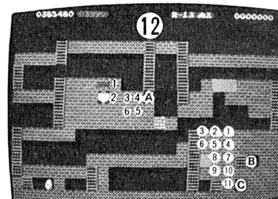
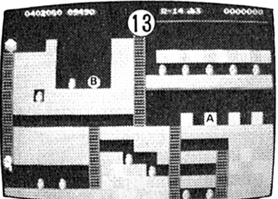
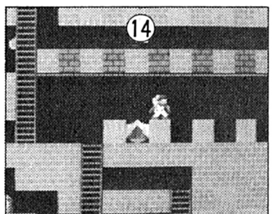


写真11の順番に，穴をあけましょう。Aの位置に自分が行くと，敵は，写真12のように移動します。まず，左からくる敵を殺さないタイミングで穴をあけてから誘導し，トラップの右側に閉じ込めます。画面右半分の宝を取り1～5の順番で穴をあけて6の位置に自分がいると，閉じ込めた敵が左側に移動します。宝B，Cの取りかたは，1～11の順序でやります。

14 面

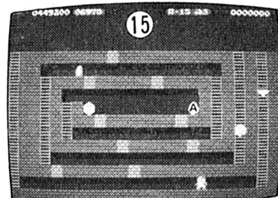
〔2万点ボーナスへの解法〕





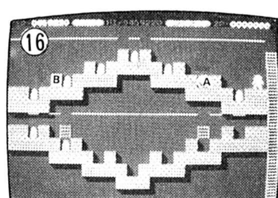
まず左に行き，写真13の位置で止まります。敵はハシゴの上でかたまるので，ひきつれて写真14のようにA地点に降りると，敵はくぼみに閉じ込められてしまいます。B地点の敵も同様。

15 面



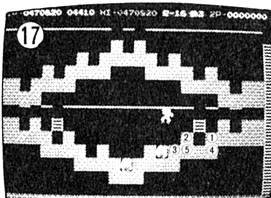
閉じ込めた敵を出すには，A地点に行けばOKです。ハシゴは右に出ます。

16 面



A地点とB地点の宝は，敵に取らせましょう。敵を出すときは頭の上に乗って出したい方向に穴をあけ，自分はその反対側の床に乗り移ります。穴に閉じ込められている敵は，宝を持っているので，出さなくてはダメ。

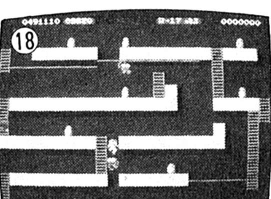
〔2万点ボーナスへの解法〕



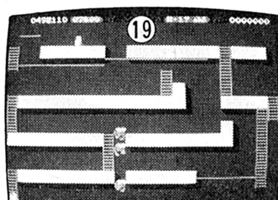
まず写真17のような形にして①～⑤の順番で穴をあけます。自分は④を通って出ましょう。㊟②をあけたとき敵が穴にはいるまで頭の上に乗り続けます。

17 面

〔2万点ボーナスへの解法〕

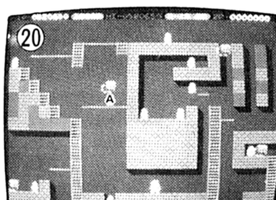


NEW machine information



すぐに右に行き，写真18のような状態にして右側に移動してください。4階中央のハシゴ付近に敵をかため，下に降り敵をひきつれていきます。A地点からハシゴを使わずに下に降りると，写真19のようになってはさまれることはありません。

18 面



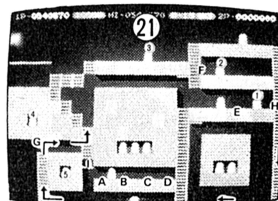
まず右に移動し，ハシゴの一番下で待ちます。これは，床の切れ目に敵を入れるためです。右下のS型のところは，タイミングを見て降りてください。切れ目に入った敵は，宝を取ったあとに出したほうがいいでしょう。A地点の宝が光っている場合，敵は切れ目の中の宝を取りますが，光っていないときは，まず，左のハシゴに敵を2匹かためます。宝の右側を四つ分穴をあけてから，右のハシゴの手前に穴をあけます。右のハシゴを少し下へ降りると，切れ目の宝を取ってくれます。

19 面

初めは敵がいないため，これはボーナス・ステージかと思いますが，宝を取ろうと穴をあけると敵がでてくるようになっています。おまけに，でてきた敵を埋めようとしたらまた敵がでてきて……，この面は，知っていないと簡単にクリアできません。敵を出す位置は写真21のA～Eの順がいいでしょう。Eの穴は，Dの敵が通過する少し前にあけます。

〔2万点ボーナスへの解法〕



▲宝の取りかた

自分をG地点にもっていくと敵はH地点にかたまる。敵は矢印の通りに行くので，敵がGを通過したらI地点からAへ行く。

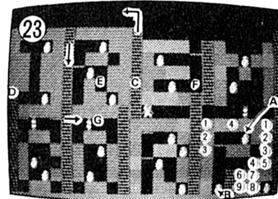
A～Eの順に敵を出したあと，宝を①②③と取り，左の宝④を取りにいきます。このとき，敵はFの地点でかたまっています。つぎに⑤を取ると，敵は左のほうでかたまっていますから，あとは残りの宝を取りまくってください。

20 面



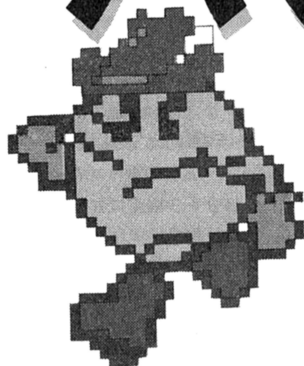
Mの中央の宝の下は，トラップになっています。A地点の宝は，写真22の①②に穴をあけ，①が埋まりかけたら③をあけ，つぎに④をあけて取るようにします。③が埋まる前に出てしまいましょう。Bの宝は，1～9の順に穴をあけて取ります。

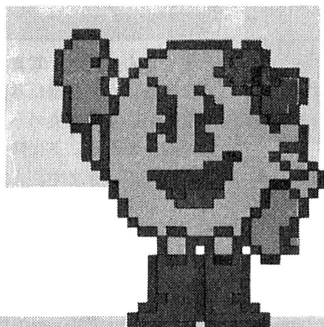
〔2万点ボーナスへの解法〕

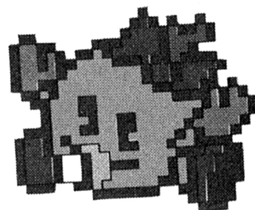


C地点に行くと，敵はD，E，Fの地点に行きます。もとの位置に自分が戻ると，Fにいた敵が近づいてくるので，矢印のようにその敵を連れてGの地点へ行きましょう。このとき，Dの敵とFの敵がかたまっていますので，すぐにC地点に行くと，敵はE地点に閉じこめられます。

パックランド







written by TAC

3月号に引続き，パックランドの攻略法についてご紹介します。データの量はゼビウスの3倍とかという説もあるくらいで，なかなか奥深く楽しめるゲームです。本記事を参考に，おおいにパックランドをお楽しみください。



敵キャラクターの動きと対策

名称	移動パターン	注意点
U.F.O	（逆あり）	単体できた場合はほとんど敵ではありません。スピードも比較的遅いのでそれほど怖くありませんが，足場の悪いところや，ホッパーとの組合わせにより強敵に変わります。そんなときは頭の上に乗ってうまくかわします。普段は方向転換しませんが，U.F.Oが画面の上まできたときは，パックマンのいるほうへ向きます。
車 バス	（逆あり）	車とバスはほとんど町に出てきます。車は，ヘルメットを取るときにじゃまなだけで，ほかは問題点がありません。バスは，最高速で飛ばないと越せないし，バスにはさまれるとぬけだせません。 CLYDEの運転する車・バスは，パックマンのほうへ方向転換します。
飛行機	（目が動いているとき） （目が止まっているとき） （逆あり）	〈目が動いているとき〉 画面上方を飛んで，たまに小モンスターを落してきます。がけの面などでは，注意が必要です。 〈目が止まっているとき〉 パックマンに向かっておりてきますが，INKY以外はじっとしていれば助かります（おどしをかけるだけ）。INKYは突込んでくるので気をつけて。
ホッパー ※高さは毎回ちがう	（CLYDE, INKY） （PINKY, BLINKY）	放物線を描いて跳んできます。高さが毎回ちがうので上に上がったらすぐ走り抜けること。また，PINKYおよびBLINKYは，1回移動した後，必ずその場でJUMPをします。これを走り抜けるのは困難です。1回待ってから走り抜けましょう。 もし，1回待つ余裕がなくなったら，下につく寸前でJUMPして越えます。

☆ラジアメ・ナムコファンの集い いってらっしゃい照子さん

2月24日，東京・新橋にあるヤクルトホールの前に，とつぜんヤングの長～い列ができました。

この日，TBS系で放送されているナムコの提供番組「ラジオはアメリカン」と，ナムコゲームのファンを集めたイベントが開催されたからです。

特に，「ラジアメ」のパーソナリティの大橋照子さんが3月いっぱいでアメリカに移住するという，おわかれのリスナー大会でもあったため，会場は，700名を越すファンで埋めつくされました。

「ラジアメ」の公開録音のあと，人気のドラゴンバスターを使ったゲーム大会が会場から選ばれた代表選手によって競われるなどの楽しいプログラムがあり，最後にナムコの中村社長他，スタッフ一同から照子さんに花束が贈られ，終了しました。



◀ゲーム物マネ大会のようす



▲会場を埋めつくしたリスナー

TRIP 5　TRIP別パックランド攻略法

ROUND 17
パワーエサ
ヘルメット　フルーツ＝8

このラウンドのポイントは森の中にあります。最初の池をわたりきった後，CLYDEのUFOと，PINKYのホッパーを，ROUND 10で使った方法くパックマンを後退させ，ホッパーの手前のUFOがパックマンより高く上がるのを待ち，下にもぐりこんで前進しホッパーをうまくかわす〉でクリアします。

切株を越えて森の中に入ると，2本横にならんだ切株の上にUFOが数台います。これをクリアする方法はすなおに下がるか，UFOの頭の上に乗るかのどちらかでしょう。そして，スプリング・ボードの上で小モンスターをよけて上手にジャンプ！

そして2番目の池をわたったら，2台の飛行機が左に消えるのを待ってからガイコツのシーンをクリア！ヘルメットを取るのを忘れずに！

ところで，最初のパワーエサですが，ラウンドがスタートした直後，小モンスターに気をつけながらこのパワーエサをジャンプして取ったときに，BLINKYをやっつけられたら「Lパックマン」は確実です。ガンバッテください!!

ROUND 16クリア時の得点の下2ケタが「2」と「6」の場合図のサボテンを動かすことでヘルメットが出せるのだが……このときはヘルメットをあきらめなければならない

このROUNDのジャンプ台は|←→|の範囲でとばなければならない

ニセ　本物

最後のパワーエサのところでは状況にあわせてJUMP POINT（Ⓐ，Ⓑ）をきめてください

ROUND 18
フルーツ＝9

もしヘルメットがない場合は，特に一番最後の丸木橋のあたりでCLYDEによる小モンスターの攻撃を受けます。このあたりが注意ポイントです。

ROUND 19
フルーツ＝12

見えないやかたです。パターンを作成し操作ミスをなくし，フルーツをすべて取るようにしましょう。

ROUND 20
パワーエサ
フルーツ＝6　風船

CLYDEの出現する場所は①最初の森を抜けたところ，②3番目の森の10本目の木のすぐ左です。

パワーエサでSUEを取って200点をかせぐことも忘れないようにしてください。

TRIP 6

ROUND 21
パワーエサ
フルーツ＝8

消火栓の水鉄砲が，ものすごくきびしいROUNDです。水鉄砲に触れたらミスする確率が大きいので，少しでも触れる時間を短くするように努力してください。

フルーツを取ったあとは，★でつぎのバスが近づくのを待つ。また，窓にいるINKYにも注意

★の地点まで行って，1度水鉄砲・飛行機を消してからまた，左へ行ってSUEの頭の上に乗ってパワーエサを取る。うまくいけば「Lパックマン」！

「SUE」の頭に乗って確実にパワーエサを取ろう

ROUND 22
フルーツ＝8

細かいテクが必要なROUNDです。ガンバッテください。

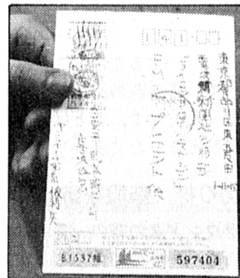
☆FM-77プレゼント発表!!

写真を見てください！マイコンBASICマガジンの2月号でご紹介したFM-77プレゼントに対する応募ハガキが何と8362通もきてしまったのです。このハガキの山からたったの1枚を選ばなくてはならないのは，たいへんツライことですよね。そこで，編集部全員がジャンケンをして，負けたつぐ美ちゃんが，目かくしをして1枚選び出したのが右の写真です。

当選者は！兵庫県西宮市の高城好宏君でした!!おめでとうございます。

残念ながら選にもれた8361人のかたには編集部と富士通から77人のかたに，記念品をお送りすることにしました。

どのハガキにも3.5インチのフロッピーディスクに関する貴重な意見や感想がいっしょうけんめい書いてあり，全員で手分けをして読まさせてもらいました。



▶こんなにたくさんのハガキがドサッ！ときたのは編集部はじまって以来のことでした。つぐ美ちゃんがふるえる指先で選んだ幸運の1枚がこれ。はずれたみなさん，ごめんなさーい」……つぐ美

今後の編集企画に生かしていきたいと考えています。ほんとうにたくさんの応募をありがとうございました。（編集部）

ROUND 23

フルーツ＝8

透明パックマン

五つの船のうち，最初から四つまではすべて取り，最後の船のみ取らないほうがクリアは楽です。四つの船を取るポイントはすべて左へ直進してくるCLYDEの飛行機にあります。このROUNDの大きな流れをつかむ意味でも，とにかくガンバッて，クリアしてください。

ROUND 24

パワーエサ

フルーツ＝16

点数かせぎの基本

①ヘルメットがあれば，TIME OUTぎりぎりまで小モンスターの攻撃を受けて得点をかせぐ。

②多少の時間を使ってもフルーツを取る。

③モンスターが集まっていなくてもパワーエサを無視するのはさける。

①，②，③の理由はすべて，画面下に示されているパックマンのタイム・エネルギに関連しています。一つのエネルギで，ROUNDクリアすると500点入りますが，小モンスター1匹で300点，フルーツ1個が100点～最高3000点となると，その差ははっきりとわかりますね。

③の理由は，パックマンがパワーアップしていると，エネルギはぜったい減りませんし，SUEをやっつけると最低200点はもらえるのです。これもわかってもらえましたか？

エネルギ・ゲージを見て，ムリのない得点かせぎをしましょう。

パックランドあれこれ

NG7号「パックランド通信」のナゾ

ナムコが発行している「ＮＧ」誌７号に，写真のような記事が載っていました。なんと七色の風船，七個の風船，七個と計３回も「七」という数字を使っています。ところが実際のゲームで風船の数を数えてみると６個しかないのです。何回数えても６個。ふしぎだなあ……。

水色のバスを見た！

ゲーム中，ごくまれに(ラウンド27)車体全体が水色のバスが出現することがあります。その色がまたきれいなもので，ほんとうに印象的です。

バスがイジケになると……

これを疑問に感じた私はラウンド５でTIME OUTギリギリまでねばって，強引にCLYDEの操作するバスをパワーエサ近くまで引寄せ，そしてパワーエサを取ったのです………。すると何てことはない，２階に乗っている２匹の小モンスターがイジケにかわっただけで，あとはふつうの車のときの状態とまったく変わりませんでした。

切り株，階段を歩く？

ラウンド２の森の一番右にある切株は左から右へ歩いて越えることができます。

また，　ラウンド４の最初の階段を歩いて登ることができます。

丸太をすりぬける

上下する丸太，丸太橋のどちらもガケに一番近い丸太(両端)１本のみ，パックマンが下から上へとすり抜けることができます。帰りの面で確認してみてください。

７６５０点狙え、七色風船の乱舞!!

トリップ中、帰り道の間には、七個の風船が出現する、というフィーチャーがある。風船を取ると１００点入るが、七個のうち一個だけ７６５０点の風船があるので、これだけは確保しよう。

ギャラクシアンが同時に３機出た!?

みじゅく者の私は１機しか取ることができませんでした。

水中を水鉄砲が泳ぐ!?

理由は簡単。水中に落ちた隠しフィーチャーのある消火栓から水鉄砲が出ただけのことです。

BLINKYの体の色が変わる

パワーエサを取ってBLINKYをイジケにしたあと，そのままパワーアップが消えるまでBLINKYをほっておくと，ふだん茶色をしているBLINKYがなぜか赤茶色に変化しているのです。

橋をつきぬける

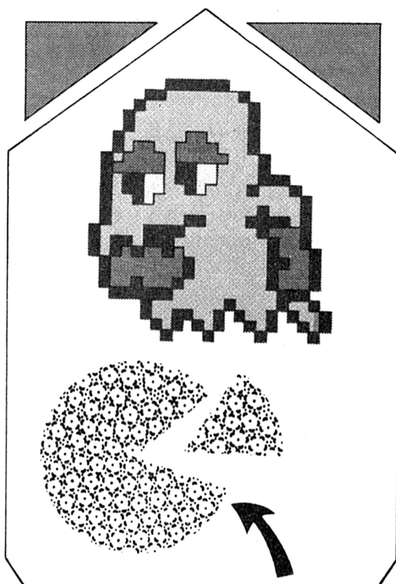
橋のシーンで，TIME OUTになってから画面の下のほうで，後方から追いかけてくるＳＵＥの頭の上に乗ると，ＳＵＥはパックマンを振り落とそうと上に行こうとするのですが，そのときにパックマンは床であっても，何でもつき抜けてしまいます。

地上障害物の金しばりにあう

２段地上障害物の上の段にパックマンがくっついてしまうことがあります。

バスの１階に乗る

バスが近づいてきたとき，ギリギリで真上へジャンプすると，バスの１階に乗れます。もう一度ジャンプを押して，２階に上がるのがいいと思います。



THE DEMON CRYSTAL デーモン クリスタル 伝説

作・松井保薫　©DEMPA／Y.M.S.

昔々，あるところにフェアリスという王国がありました。

フェアリス国はとても豊かで，この世にまさる国がないといわれるほどの繁栄ぶりを示していました。

しかし，平和と繁栄が続くほどに，王国の人々は堕落し，国の力はおとろえてしまったのです。

当時18才で，フェアリス国の王女であった「クリスティーナ・レイン」(クリス王女)は，王国の永久の繁栄を望んでいました。王女クリスは，国を昔のような活気あるものとするため，国民の中から優れた人材を選び，王族直属の近衛兵(このえへい)，および統治官（とうちかん）として国中に配置し，治めたのです。

中でも「アレス・ナイザー」,「アーサー・グレイ」,「エリガフルート・インピリジ」の３名は，最も優れた兵士としてのほまれも高く，また，かたい友情で結ばれていました。

王女はこの３人を「トルース・ナイツ」と呼び，深く信頼し，統治官として重く用いていました。王女と「トルース・ナイツ」の活躍で，フェアリス国は再び世に二つとない，栄える国となったのです。

邪悪なるシャルド

しかし，この平和と愛に満ちた国にも試練の与えられるときがきたのです。

フェアリス国から，ずっと遠くはなれたところにあるダークストームから,「シャルド」と呼ばれる，邪悪な悪魔がフェアリス国におそいかかってきたのです。

シャルドは，手はじめに，国中に不安と不信，そして恐怖をまき散らしたのです。あれほど美しく，平和だったフェアリス国もシャルドが植えつけた邪悪の種により日に日に荒廃の色を濃くしていきました。

シャルドはフェアリス国にそびえるソレム山のふもとに「モンスター・タウン」と呼ばれる支配地を作り住家としていました。

シャルドの悪行をクリス王女がだまって見過ごしていたわけではありません。トルース・ナイツを中心とした軍団「ジャスティス・トループ」を組織した王女は，シャルドとの対決にさし向けたのです。

ナゾの古文書

しかし,「ジャスティス・トループ」はシャルド自身の魔力，そして彼の魔力によって産みだされた「タランチュラ」,「ウォリア」,「ゴースト」,「ダークウォリア」,「カッパー」といった悪の化身たちの力の前に，全滅してしまったのです。

「ジャスティス・トループ」無きあと，フェアリス国はシャルドのなすがままとなってしまいました。

ついには，再び手向かうことがないようにと，王宮をおそい，クリス王女を人質としてモンスター・タウンに連れ去ってしまったのです。

全滅したジャスティス・トループの中に，トルース・ナイツの１人であったアレスが重傷を負いながらも唯一生きながらえていたことは，フェアリス国にとっては幸いなことでした。

アレスは友人の死，さらには王女を連れ去り，国中を荒らしまわっているシャルドに対し，激しい憎しみの炎を燃やしながら体力の回復する日を待っていました。

そんなとき，彼の友人で，学者の「キープ・パイウェル」がたずねてきました。そして，フェアリス国に伝わる古文書を読んで聞かせてくれたのです。

『ある国に悪魔が来たりて暗黒と化す。
　最後の勇者，身を朱に染め，神の力，
　堅き身，鋭き力，美しき輝きを得て，
　これを炎とし，闇を打ち払う』

アレスはこの古文書のいう，最後の戦士とは自分のことをさしているのではないかと考え，フェアリス国の各地にある，神からさずかったものといわれる炎の玉（ファイヤーボール）を集め，ただ１人，モンスター・タウンへと乗り込みました。

館に潜入したアレス

モンスター・タウンで彼を待ち受けていたのは，異次元のような風景と，一風変わった建造物の群れだったのです。

「クリス王女はいずこに！」

アレスは敵の目をかすめ，近くの館へと潜入しました。とたんに，今とおったばかりの入口は消え去り，カベだけが不気味に立っているではありませんか。

館の中には毒気が満ち，長時間の行動は死を意味します。さまようアレスは，小さなKEYと，ファイヤーボールを見つけ，拾いあげました。

いくつかあるドアのひとつに近づいたアレスは，それまでビクともしなかったドアがスッと消え，内部が明るく照らしだされていることに気付きました。

そこにもファイヤーボールと小さなKEYが置かれていたのです。

それらを拾ったアレスは垂直にのびた階段を降りてみました。

「グワッ！」

そこには，ジャスティス・トループの１人として加わった戦闘で，手痛い目に会わされた，タランチュラがひそんでいたのです。突然毒糸を吹きかけてくる手の内を知っていたアレスは，ヨロイで毒糸をはね返すと，ファイヤーボールを投げつけました。

「ボッ！」

タランチュラは不気味な音と共に燃え上がり，消滅してしまいました。

クリス王女の姿を求めて，館内をくまなくさがしまわったアレスは小さなKEYを持つと，最後のドアを開きました。

そこにはまたしてもファイヤーボールと大きなKEYが置かれていました。

KEYに触れると同時に，近くの壁にポッカリと出口が出現しました。

「しめた！」

クリス王女のいない館に，長居は無用です。飛び出したアレスは，新たな建物へと潜入をこころみるのでした。

力を与えてくれたヨロイ

つぎつぎにおそいかかる敵をたおしながら，アレスはクリス王女を救出すべく，館を攻略していきます。

ある館では，部屋の奥にかくされていた赤いヨロイを見つけました。

「これが古文書にある身を赤く染めるものにちがいない」

身につけたヨロイはアレス自身に同化し新たな力を与えてくれたのです。

○

はたしてクリスは王女を救いだすことができるのでしょうか。

DEMPAマイコンソフトが自信を持って発売するMZ－1500用「デーモン・クリスタル。全30面には，さまざまの冒険とロマンが秘められています。

キャラクターの設定もキッチリしてある点は，パソコン・ソフトの中でも数少ないものでしょう。

プレイヤー（アレス）の動きを読み，おそいかかってくる敵をうまくかわすテクニックを発見したときの喜びは奥深いゲームならではのことでしょう。

とにかく，ストーリーにもあったようにいくつもの宝物が館にはかくされているようです。その効果を解くカギは古文書にあるということです。

なお，このソフトは他機種への移植も計画されているそうですから，ご期待くださいね。

○

■デーモン クリスタル
対応機種：MZ－1500
定　価：予価4,500円
発　売：４月上旬

（レポート：多田太郎）

山下章の
レスキュー・アドベンチャーゲーム

みなさん，コンニチワ！　アメリカ行きが決定してウキウキ気分の山下です。さて，このコーナーを設立して早くも1か月が過ぎましたが，その間みなさんからのハガキが絶えた日は1日たりともありませんでした。山のようなハガキの整理にウレシイ悲鳴をあげている今日このごろです。みなさんがいっしょうけんめい書いてくれたハガキには1枚残らず目を通していますので安心してくださいネ。だけど，往復ハガキや返信用の封筒を同封して送ってくださるかたが多いのには困っています。とてもあれだけの数全部に返事を書くわけにはいきませんので，返答はすべて誌上でということでなっとくしてください。それじゃ，今月も元気にいってみよう！



ぼくは，あまりアドベンチャー・ゲームは得意でないので，最後までいったゲームはありません。そこでベーマガを見てみると，このコーナーがあったので送りました。ハドソンのMSX版の「デゼニランド」なんです。はじめのゲートの外でどうすればゲートの中に入れるのか，教えてください。よろしくお願いします。いろいろやってみたんですが，ダフ屋のところで20,000円でチケットを売ってくれるというのですがお金を持ってませんし，チケット売場でおねえさんに「美しい」と言ってもチケットを売ってくれませんでした。いったいどうしたらいいんでしょう？

〔徳島県勝浦郡・**谷口正史**？才〕



谷口君，あなたの素直なハガキにはとても好感が持てます。なぜならば——エーイ！こんなカタッ苦しい文体はヤメ！

谷口クン，キミの素直なハガキにはすごく好感が持てるヨ。だって——ウーン，これがボクの本来の文体だな。オット，話を続けよう——自分で「アドベンチャー・ゲームはあまり得意でない」と正直に告白しているところが気にいった！　キミの質問にていねいにお答えしちゃおう。

谷口クンは「デゼニランドの中へ入れない」といってるけど，他にも同じようなところでつまずいている人がたくさんいるようだ。香川県善通寺市の**三浦正臣**クン，栃木県宇都宮市の**富永和伸**クン etc……。この「デゼニランド」というゲームは，デゼニランドの中へ入れて初めてゲームらしくなるんだから，谷口クンみたいにチケットが買えない人はまったくこのゲームで遊べないわけだ。それじゃ，せっかくの 4,800円がまるっきりムダになってしまう。だからと言って，ここに正解をそのまま載せるわけにもいかないので，以下にヒントを書いてみるから，それを読んで自分なりに考えてみてほしい。

まず，アドベンチャー・ゲームの基本は，すべての物を「ＬＯＯＫ(ミル)」してみること。これをしっかりと頭に入れてほしい。さらにそこからいろいろなバリエーションが生まれるわけだが，たいがいの場面では入力する単語のパターンというのはほとんど決まっているんだ。たとえば，壁に1枚の絵があったとする。そこで谷口クンはどんなことをしようとするかな？　まず最初にＬＯＯＫ（ミル），続いてＧＥＴ（トル），ＭＯＶＥ（ウゴカス），ＴＵＲＮ（マワス），ＢＲＥＡＫ（コワス），ＰＵＳＨ（オス），ＨＩＴ（タタク）ぐらいのことは最低でもためしてもらいたいものだ。

実をいうと，デゼニランドへ入るためには，今あげた動詞＋ＯＰＥＮ(アケル)，ＢＵＹ（カウ）を使えばＯＫなんだ。全部で7場面しかないはずだから，各場面に出てくるすべての物に対して以上の動詞をためしてごらん。きっと道はそこから開けるヨ。



先生，どうか「はーりぃ・ふおっくす」を解けないボクを助けてください。その場面ははじめて間もない6場面目。あの憎らしい「赤い沼」の場面です。ボクは「こんな場面おちゃのこさいさいだぜ！」と甘くみすぎ，今，ものすごく悩んでいます。なお，入力したコマンドは「飛ぶ，泳ぐ」。そして，横に木がありますので「たたく，登る，押す，たおす」などをやり，オフダを持っているので「投げる，使う，読む」もやってみましたがいずれもだめでした。山下先生，どうかこの「はーりぃ・ふおっくす」を1日も早く解けるようにしてください！

〔神奈川県横浜市・**山本展夫**？才〕



オーットォ！　このハガキはなんと全部ワープロで打ち出してあるゾ！　これだけ手間のかかることをサッとやってのけるとは，山本展夫たいしたヤツだ。どうしてもこのゲームを解きたいというキミの意気ごみがヒシヒシと伝わってくるゾ。問題となっている「赤い沼」の場面だが，ここはなかなか難しい。山本クンの言うとおり，持ち物は1枚のオフダだけだし，なにひとつ情報も得られない。沼の手前にあるお地蔵さんもクサイけれど，何のしかけもない。ではいったいどうやってわたったらいいんだろう？　山本クンが入力した数々の単語，これは実にアドベンチャー・ゲームの基本にそったもので合格点をあげられる。だけど，このゲームではそれをさらに越える単語を入力しなくちゃいけないんだ。ここで考えてほしいのは，オフダをどこで手に入れたかということ。「赤い沼」と「オフダを手に入れた場面」の両方に存在しているものといったら？　それをまるっきり同じ状態にしてあげればいいのさ。そのためには，もちろんオフダを使うんだけどね。

このマイクロキャビン社の「はーりぃ・ふおっくす」はなかなか評判のいいゲーム。近いうちに「チャレンジ・アドベンチャー・ゲーム」のコーナーでも取り上げてみるつもりだから，期待しててネ。



知る人ぞ知る難解のアドベンチャー・ゲーム「ＷＯＮＤＥＲ ＨＯＵＳＥ」(タスクフォーツ高知）が解けません。1階のヘビがいるところ。ボクとしては鳥をあげるしかないと思いましたが，「ＧＩＶＥ ＢＩＲＤ」でもダメでした。1年やってもそこが解けないわけです。どうか山下先生，教えてください。

〔千葉県松戸市・**Mr. ＯＮＩＯＮ**〕



ＯＮＩＯＮクン，かわいいイラストを書いてくれてどうもアリガト。キミのハガキを見てボ

クはとってもウレシかったヨ。だって，「WONDER HOUSE」なんてゲームを知っている人がボク以外にもいるってことがわかったんだもの（タスクフォーツ高知さんゴメンナサイ）。そう，確かにこのゲームは知る人ぞ知る，アマゾン未開のジャングルに人食い虎を見た！と叫ぶ川口 浩探険隊が探し求めるような超難解の幻のアドベンチャー・ゲームなんだ。ゲーム自体は「ミステリーハウス」と同じように進行していくんだけど，ひとつひとつの難関がとってもムズカシイ。ちなみにONIONクン，ヘビの場面はまだまだ序の口だヨ。

このヘビとは，うまく会話をして通してもらうのが正解なんだ。エッ，なんて話したらいいのかって？ このゲームには独特の「LISTEN(キク)」というコマンドがあるだろ。それを使って，どこかで聞こえた言葉を話しかけてやればいいんだ。聞こえる言葉っていうのは2種類しかないから，そのどっちかを入力すればだいじょうぶ。



「ポートピア連続殺人事件」の小宮が出したメモの読みかたを教えてください!! 半年以上やっているのにわからないんです。16進数や英語にかえたり，数字を足してやってみたりしましたが，どれもダメでした。

〔北海道釧路市・**浅野洋樹？才**〕



エッ!? 「ポートピア」のメモの読みかた？ あんなのになんか難しいところあったっけ？ 浅野クンはヘンなところで悩んでるなあと思いつつハガキをめくっていくと，またもや似たようなハガキが。千葉県千葉市の山**本貴之**クンだ。「コミヤという男からメモ用紙をもらった。しかし，その暗号が解けない。いったいどうしたら解けるのか？」その他にも何枚かこの手のハガキがあったので，オカシイなあと思いながらX1用をプレイしてみると……アレ？ アレ？ ボクがプレイしたときと全然ちがうゾ！ みなさんご存知のとおり(?)，ボクはPC－8801のユーザー。P88用のメモは，すごく簡単に解読できたんだ。ところがX1用はまったくちがう。うわさによればP60，P80mkII，FM－7用もそれぞれみんなちがうそうだ。困ったもんだネエ。

「神様教えてもらえますように!!」と書いてある山本クンのハガキに心をうたれてX1用の暗号を解読してみた。ボクはX1を持ってないからこれが正解かどうかわからないけど，参考にでもしてほしい。まずこの5線符，これはそれぞれ50音表のア～オ段に対応している。さらに，8分音符がマ行，4分音符がナ行，符点4分音符がタ行，そして♯が濁点（゛）を表す――とここまではすぐにわかったんだけど，果たして2分音符が何行を表すのかがわからない。だけど，濁点がつけられる行といえば，カ，サ，タ，ハ行で，その中で残っている行といえば……。わかってもらえたかな？（もしもまちがっていたらゴメンネ）



あのう，スタークラフト社の「ダーククリスタル」で，沼地を越えてつるにしばられて，ジェンがオウグラに「おまえはパズルの答えを知っているだろうね？」と聞かれたとき，どう入力すればよいのですか？ だれかに聞くのでしょうか？ ボクはパズルの答えを必死で考えましたが，ダメでした。

〔東京都世田谷区・**小山 巌？才**〕



ハイ，アップル・ファンの方々お待たせ！ いよいよ海外版のアドベンチャー・ゲームの登場だ。この「ダーククリスタル」は，同名の人形映画をゲーム化したもの。それだけにシナリオはしっかりとしている。小山クンの問題となっているのは，オウグラの出すナゾナゾの答えだけど，こんなナゾナゾをいくら考えたって答えは出てこないゾ。「太陽の兄弟たちはだれのために争ったのだろう？」なんて聞かれても，チンプンカンプンだもんね。実は，このナゾナゾの答えは，ある場所にしっかりと書いてあるんだ。大サービスで場面を教えちゃうと，森の中の大きな岩があるところ。ここでうまくすると，ナゾナゾの答えを見つけることができるんだ。

ところで話はかわるけど，小山クンは実にすばらしいセンスを持ってるねェ。たぶん小学生か中学生だと思うけど，その年にしてアップルからの移植版をプレイするとはデキル！ 最近「おもしろいアドベンチャー・ゲームがないなあ」とか言ってる人たちをよく見かけるけど，そういう人はアップルからの移植版をプレイしてみてごらん。スタークラフト社から20作近く発売されているけど，あまり広告をやってないせいかいまいち人気がない移植版。しかし，内容は日本の物より確実にすぐれている作品が多く，1度プレイしたらやめられなくなることウケアイだョ。



こんにちは，山下先生。今回ボクのお願いしたいアドベンチャーはT&Eソフトの「テラ4001」です。実は，シーン1でスクラップ屋のようなところがあるのですが，そこにあるハンググライダーを買うためにどうやって金を入手したらよいのかわからなくて，立ちおうじょうしてしまっているのです。ハンググライダーの横にいる人を殺し，ハンググライダーを奪おうと考え「ウツ」と入力したら，「仲間の総攻撃にあい死にました」だって。どうかボクを助けてください。

〔東京都小平市・**安田光範13才**〕



今月の「チャレンジ・アドベンチャー・ゲーム」のコーナーであつかった「暗黒星雲」に続くスターアーサー伝説のPART3，ハガキの傾向としては，最近特にこのゲームに関する物が多くなったようだ。ボクもつい1か月ほど前にこのゲームを解き終えたけど，前2作にくらべると格段に難しくなっている。それだけに，読者の諸君から送られてくるハガキの約8割もがみな同じ質問になっていて，このスクラップ屋でどうやってハンググライダーを手に入れるかということなんだ。

安田クンはハンググライダーを「カウ」と言ってるけど，どっこいそれは大きなまちがい。ハンググライダーは「カウ」ものでなくて，「モラウ」ものなんだ。でもどうやって？ そのためには，まずスクラップ屋の奥にいるボルー星人の親分と会わなくちゃいけない。そして，キミが何のためにこの街へやってきたのか正直に話してやろう。エッ，どうやってスクラップ屋の奥へ入るのかって？ それには，ハンググライダーの横にいるボルー星人の子分といろいろ話してごらん。このゲームの中にすでに出てきたある名詞を話しかければOKさ！



ENIXの「ザース」で，ウォーキーに乗って敵の基地をやっつけるとランドやゼムニが出てきて「早く逃げなさい」と文字が出てきます。そして，「ニゲル」とか東西南北を入力すると，画面がまっ青になったままつぎの画面が出てきません。

〔福岡県福岡市・**秦万寿雄？才**〕



おかしいなあ，ボクがプレイしたときは，「ニゲル」で平気だったョ。それに，画面がまっ青になったままつぎの画面が出てこないっていうのもねえ……。ボクが思うに，ディスケットがいたんでしまってるんじゃないかい？ そうとでも考えないと，この不思議な現象の説明がつかないもの。まだ買いたての新品なら，不良品としてすぐにメーカーに送ったほうがイイヨ。

このコーナーに応募したい人は，ハガキにわからないシーンを書いて，以下のあて先まで送ってください。ただし，質問は1人1ゲーム1シーンにかぎります。そして，必ずキミの体験談や失敗談（○○○と入力したけどダメだったなど）を書きそえてください。また，この場面でこんなことを入力するとオモシロイことが起こるんだゾ～といったような，キミが発見した㊙情報も書いてくれるとなおけっこうです。さらには，「チャレンジ・アドベンチャー・ゲーム」のコーナーで取りあげてほしいソフトのリクエストもいっしょに記入してください。なお，電話によるお問合わせには編集部はいっさい応じませんので，ご了承ください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 電波新聞社出版部マイコンBASICマガジン編集部「山下 章のレスキュー・アドベンチャー・ゲーム」係まで。

NAOアミューズメント・エキスポ速報


◀受付風景

2月13，14日。東京都新宿区の新宿NSビル地下で，1985年NAOショーが開催されました。読者の皆さんにいち早くビデオ・ゲームの新製品を知ってもらおうと思い，主なものを取材してきました。

タイトー

いつも人がたくさん集まっている，一番にぎやかなブース。それもそのはずです。新製品がめじろ押し。

★リターン・オブ・ザ・インベーダーズ

ルールは，あのなつかしいインベーダーと同じ(知ってるかな？)。名古屋撃ち，レインボーといったテクもそのまま使えます。チャレンジング・ステージがついたことや，自機がパーツによって攻撃力がアップすることなどが変わっています。不気味なキャラと，透明感のあるBGMは最高だよ！

▲インベーダー再登場

★メタルソルジャー・アイザック２

アイザック（ロボット）を操作して，空中，地上の敵をつぎつぎと撃破していくゲーム。アーマー（本体）が破壊されても頭部だけで戦うことができ，アーマードックを見つければ，再びドッキングすることもできます。最後のメカ地帯にある中央ベースを破壊すると，１面クリアです。

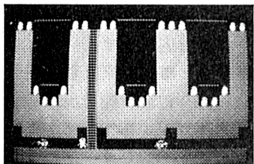
他にも，２画面と反射鏡（ガラス）を使って立体的な情景を作りだしている「Ｗｙｖｅｒｎ Ｆ－０」(参考出品）や，ほとんど冗談のような**「決死の探険サバイバル行け行け川口君」**，切る音が快感**「侍・日本一」**などが出展されていました。

アイレム

★ロードランナーバンゲリング帝国の逆襲

あのロードランナーが，グレード・アップして新登場。画面数は全30面，すべて君にクリアできるかな？詳しいことは今月号の特集記事を見てください。

アイレムのブースでは，「アイレムは子供達の心をみつめます。」といったテーマで，プレイヤーから送られてきた手紙を紹介していました。新風俗営業法の影響の中，子供達（プレイヤー）を気づかう姿勢は，とてもよいと感じました。


▶ロードランナーバンゲリング帝国の逆襲

コナミ

★ツインビー

軽快なBGMの中，２人同時にプレーできるコミカル戦闘ゲームです。Dr.スランプアラレちゃんの世界を思わせるかわいいキャラクターがつぎつぎと現われ，パワーアップ，合体とプレイヤーを退屈させません。またこのゲームでは，バブルシステムという16bitの新システムを使用しています。


▲ツインビー

★イー・アル・カンフー

８方向レバーとボタン２個で16の必殺技を駆使して，11人の強敵と戦うカンフー・ゲームです（今月号の記事参照)。

他にもバブルシステムの参考出品として，「ＮＥＭＥＳＩＳ」，「ハイパー・クラッシュ」がありました。

SEGA

★PITFALL II

アメリカで大ヒット中のゲームが，そのまま日本へやってきました。秘宝を求めて，地下洞窟をさまよう探険家ピットフォール・ハリー。君の脳ミソを絞って，迷宮の謎を解き明かしてください。


▶会場の様子

★スプレンダーブラスト（アルファ電子）

とにかく速い！人間の視覚の限界を越えた，３Dレース・ゲームです。障害物を避けて，ゴールまでまっしぐら。宇宙をブッチぎるスペース・レースで，君は栄光のチャンピオンの座に着けるか!!

そのほか，どのブースも熱気がいっぱい!!

★フィールド・コンバット（ジャレコ）

敵の攻撃にあわせて，司令官である君はすきな兵器を選び，出陣させることができます。また，キャプチャービームで敵をつかまえて味方にすることもＯＫ。勝利か敗退かは君の頭脳しだいです。

★RAIDERS 5（参考出品：UPL）

一定のバトルエリア内で，むかでのような敵の行動範囲を制限しながら，敵を破壊して金の玉を集めるというゲーム。グラフィックは，めちゃキレイでした。

他にも，参考出品として「スーパーウイング」というTVフリッパー・ゲームを出展していました。

★キャンパス・クロッキー（SNK）

その名のとおり，画面をキャンパスにして絵を完成させるキャラクタ・ゲーム。一見難しそうですが，慣れてしまえばいろいろな名画が，楽しめます。他には，「ＨＡＬ21」という戦闘ゲームがありました。

★プラネット・プローブ（TRY）

横にゆっくりとスクロールする，スペース・ゲーム。一見，ごく普通のスペースものという感じがしますが，深いゲーム性を持っています。聞きなれないメーカー名だけど，これから先の成長が楽しみですね。

（レポート：響あきら）

今月のスーパー・プレゼント

※ドラゴン・バスターのポスター※

今月のカラーページで紹介しているナムコ社「ドラゴン・バスター」の華麗なポスターを，10名のかたにプレゼントします。

※カプコン・オリジナル・ポスター※

ソンソン，ひげ丸などのゲームでおなじみのカプコン社製ゲーム・ポスターを，20名のかたにプレゼントします。種類はソンソン，ひげ丸，1942，ＥＸＥＤ ＥＸＥＳの四つで，それぞれ５名ずつです。

どちらも，応募先は編集部の**「スーパープレゼント」**係で，ほしいポスター名を明記してください。しめきりは３月末日です。

２月号当選者発表

★ユニバーサルのセル画……新潟県長岡市・河野邦彦／神奈川県秦野市・鈴木大輔／静岡市・石川洋明／広島県福山市・坂本延久／愛媛県松山市・三好 明他5名

★1942Ｔシャツ……岩手県和賀郡・伊藤完二／東京都杉並区・谷 信之／三重県鈴鹿市・松野卓哉／大阪府枚方市・高橋佳樹／鹿児島市・茂谷佳宏　（敬称略）

CHALLENGE HIGH SCORE!

このランキングは全国各地のお店の協力によりまとめています。ゲームの掲載順は人気度です。

全国集計 おめでとう You are Champion!

タイトル	メーカー	スコア	スコアラー
ドラゴンバスター	ナムコ	(1コイン) 1,243,640	BAMBOO …東京
スパルタンX	アイレム	1,196,400	Y. H……兵庫
バックランド	ナムコ	14,000,000	※VERTEX FANCY-ALI …東京
1942	カプコン	13,421,240	AKINA chan …広島
ロードランナーII	アイレム	3,242,710	RYU……福井
ロードファイター	コナミ	1,428,240	山本博孝 …京都
VSエキサイトバイク	任天堂	1,281,920	FANTAS …宮城
イーアルカンフー	コナミ	1,263,200	EXCHANGER …東京
B-ウイング	データイースト	9,999,999	全国34人の皆さん
グロブダー	ナムコ	1～62面 178,780	AYK……広島
リバレーション	データイースト	53,104,550	板坂……愛知
忍者くん	UPL	3,265,200	R. Z……岩手
スーパーパンチアウト	任天堂	999,990	全国15人の皆さん
ドルアーガの塔	ナムコ	60面クリア	全国12人の皆さん
ミステリアスストーンズ	テクノスジャパン	10,000,000,000	北村光弘 …東京
スターフォース	テーカン	7,744,000	佐藤博 …大阪
忍者ハヤテ	タイトー	9,999,900	全国3人の皆さん
スチャラカ空中戦	データイースト	876,400	あさくらなおき …愛知
スーパードンキホーテ	ユニバーサル	778,500	RYO……京都
ぺったんピュー	サン電子	1,526,920	VERTEX-AKETA …東京

このコーナーは，全国のビデオ・ゲーム・コーナーのご協力により作られているページです。掲載されている機種は，基本的にそれぞれのお店で人気の高いものとなっています。

備考欄というのは，主として二通りの補足を行うためのものです。1つはEXTENDや難易度の設定が標準のものと異なる場合，そしてもう1つは，得点以上にクリア・ラウンド数に重要性がある場合などそれらを記入していただいています。

「※」印がついているスコアは，備考欄には何も書かれはいませんが，おそらく標準のものとは異なる設定でプレイしているのでは？ と推測されるものです。

ほかにも，現在人気のある機種なら，ギャプラス1千万点達成の最短時間(BUG利用ではないもの)，ロードランナー100万点達成の最小ラウンドなどを，備考欄に記入していくのもよいでしょう。

本コーナーへのご意見などありましたら，編集部までおよせください。

函館キャロットハウス
北海道函館市美原町2-56 ☎0138-46-4336

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	393,360	大国 治	
バックランド	1,084,760	浜 豊秋	
イーアルカンフー	261,800	うっち	
1942	1,653,230	大国 治	
★B-ウイング	9,999,999	山崎耕司	
VSエキサイトバイク	71,370	女宇宙刑事アニー	
スーパーバスケットボール	4,054,090	ゲンド	
ミステリアスストーンズ	1,489,775,300	三浦正二	1コイン
—	—	—	
—	—	—	

ゲームコーナーロン
北海道札幌市北区新琴似12条11丁目1-5 ☎011-761-6172

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バックランド	1,136,620	中村 渉	
★ドルアーガの塔	60面クリア	川田・平岡・中山・安藤	
忍者くん	405,610	羽毛	
ドラゴンバスター	257,040	山影真也	
スーパーゼビウス	681,800	中野靖夫	
スターフォース	2,225,700	安藤敏哉	
★B-ウイング	45面クリア	安藤・芳野	
ミステリアスストーンズ	3,403,590,640	中山直樹	
ソンソン	1,050,980	中村 渉	
空手道	1,864,800	山城春二	名人

川沿キャロットハウス
北海道札幌市南区川沿2条1丁目18番17 ☎011-572-2370

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	309,730	怪力江梨子	
スチャラカ空中戦	167,850	ふり聖子	
ロードファイター	999,900	困ったね	
スパルタンX	377,450	かねこたつや	
ミステリアスストーンズ	473,789,570	小林あつや	
バックランド	1,316,400	月館弘達	
★B-ウイング	9,999,999	上牧久雄	
バッドランズ	1,077,600	かねこたつや	
マリオブラザーズ	1,791,850	熊谷隆司	
ポールポジションII	63,630	成瀬孝之	

プレイシティキャロット小樽店
北海道小樽市花園町1丁目1-6東宝スカラ座1F ☎0134-23-9596

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スパルタンX	413,460	GOD	ノーマル
ドラゴンバスター	434,430	MAD (サガヤス)	1コイン
イーアルカンフー	392,400	ベエルピイ	ランク強
★スーパーパンチアウト	999,990	GOD・ベエルピイ他多数	ランク2
ロードファイター	1,382,970	RS (多賀)	ノーマル
ポールポジションII	65,790	内村誠助	テストコース
スーパードンキホーテ	748,500	内村誠助	5人ランク3
ロードランナー	999,999	岸田クン・遠藤クン	ノーマル
フリッキー	8,018,320	T.M	ノーマル
★B-ウイング	9,999,999	MAD (サガヤス)・遠藤クン	

澄川キャロットハウス
北海道札幌市南区澄川5条3丁目 ☎011-813-6445

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	722,910	つきだて	1コイン 10面
イーアルカンフー	659,900	かねこたつや	11人目
スパルタンX	412,910	かぬこたつや	3周目5階稼ぎ無し
★スーパーパンチアウト	999,990 α	かねこたつや・CAP	32人目・35人目
リバレーション	999,990+α	かねこたつや	8面
ロードファイター	999,990+α	かねこたつや	3周目4面コンテニューなし
ぺったんピュー	1,085,830	CAP	40面
バックランド	1,127,460	CAP	
エキサイトバイク	143,580	MR.	6面予選
エクイテス	9,999,990	かねこたつや	420km

プレイシティキャロット琴似店
北海道札幌市西区琴似2条2丁目琴似グリーンビル ☎011-621-1110

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	529,020	弥左繁晴	1コイン
エキサイトバイク	330,940	松井隆之	
スパルタンX	617,930	千田佳宏	
ミステリアスストーンズ	5,804,501,950	福井範幸	
バックランド	1,367,050	中川 剛	
スーパーパンチアウト	3,487,540	中川 剛	12.5人
ジェダイの復讐	705,070	中川 剛	
ロードファイター	693,710	佐藤 亨	
ロードランナー	492,880	福井範幸	
ハイパーオリンピック'84	519,300	中川 剛	

プレイタウン赤い風車
北海道札幌市中央区南23条西11丁目 ☎011-562-1384

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	416,010	鉄パイプ一撃!	
スパルタンX	454,830	RIOT	
1942	11,741,940	高須ちゃん	
ロードファイター	594,680	よこい♬ひろし	
ロードランナーII	262,670	デフレパード命	
忍者くん	623,560	ENCHI	
スーパーパンチアウト	999,830	つきだて	
★B-ウイング	9,999,999	つきだて	
エキサイトバイク	195,465	ようすけ	
クラウンズゴルフインハワイ	ホールインワン	NAMI	

レーザーランド
青森県八戸市大字河原木字高橋前30-4 ☎0178-28-7590

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★忍者ハヤテ	9,999,900	田名部久人	
スパルタンX	448,640	赤坂 守	
1942	1,284,880	田名部久人	
忍者くん	228,080	古屋敷道弘	
ロードファイター	459,520	田名部久人	
コスモスサーキット	77,290	田口正弘	
イーアルカンフー	419,600	田名部久人	
ギャラガ	578,220	早狩志津子	女性のみ
雀豪ナイト	328,000	西沢多計男	
雀豪レディー	818,000	牧野喜揮	

筑波学園キャロットハウス
茨城県新治郡桜村天久保1-5-3 ☎0298-51-7581

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	232,710	少年A	
パックランド	824,340	高森政広	
エキサイトバイク	186,775	YAM	
スパルタンX	337,880	SY	
ロードファイター	735,760	RGB 500	
グロブダー	55,330	JI	1面から
グロブダー	99面のみクリア	K. SASAKI	
★B-ウイング	9,999,999	モロボシダン	
忍者くん	409,350	RGB 500	
ぺったんピュー	538,240	ジャギ	

プレイシティキャロットハロースススキノ
北海道札幌市中央区南5条西4丁目 ☎011-512-0874

休　載

☆また来月がんばってくださいね!

スペースキャンパスステーション
宮城県仙台市1番町2-7-1 ☎0222-23-4021

タイトル	スコア	スコアラー	備考
忍者ハヤテ	4,185,500	USA(秀人)	
忍者くん	642,440	あつしこ	
スパルタンX	570,090	MARKII	
リバレーション	1,374,851	WINGMAN (FISH.SOFT)	
イーアルカンフー	364,100	河童三平	
1942	1,064,370	DURAN²	
パックランド	1,329,040	WINGMAN (FISH.SOFT)	
ロードファイター	126,500	KMT	
スターフォース	2,171,100	DURAN²	
エキサイトバイク	166,555	スーパージェッター	

日立キャロットハウス
茨城県日立市鮎川町6-7-25 ☎0294-34-1010

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スパルタンX	359,960	YSP	
ドラゴンバスター	190,240	片山	
スーパーパンチアウト	999,760	ALC	
ロードファイター	247,490	片山	
ロードランナーII	99,800	IIO	
パックランド	1,058,420	HISA	
リバレーション	918,660	石川満章	
忍者くん	443,160	J	
★B-ウイング	9,999,999	SAKI	
チャイニーズヒーロー	153,200	進ちゃんマン	

パサディナ
北海道札幌市中央区南4条西3丁目 ☎011-518-2304

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スパルタンX	217,110	ジャキー チェン	ハード
ロードファイター	866,220	T. Combinechild	ハード
★B-ウイング	9,999,999	芳野浩也・飯坂和則	
忍者ハヤテ	3,331,200	思いもよらぬ連続攻撃	
パックランド	1,118,080	RYO	
スターフォース	209,280	I. AOI	
べんべろべえ	398,740	T. Combinechild	
忍者くん	353,880	金田	
バンクパニック	4,543,800	マーチャン	
アウターゾーン	197,480	ATTIC	

プレイシティキャロット仙台店
宮城県仙台市中央1-2-3 ☎0222-23-8380

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	638,220	FANTAS	1コイン
グロブダー	119,300	ニカウ	1～40面
パックランド	1,631,910	T.Y	
★ドルアーガの塔	1,716,170	REI (FISH.SOFT)	60面クリア
スーパードンキホーテ	756,500	FHS (FISH.SOFT)	
★エキサイトバイク	1,281,920	FANTAS	
1942	12,002,170	まるじ	
スパルタンX	883,800	伊藤昭(FAC)	
ロードランナーII	801,720	万作	
イーアルカンフー	441,200	伊藤昭(FAC)	15人

サンレジャー荒川沖店
茨城県土浦市荒川沖長崎屋3F ☎0298-41-3810(内)238

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ポールポジションII	64,550	KN	
スパルタンX	240,010	小川慎一	
パックランド	612,160	OTHUKI. MZ	
★スーパーパンチアウト	999,990	福島正己	
忍者くん	257,090	広瀬 晃	
ゼビウス	4,921,290	鶴田・原・梅沢	
マッピー	299,680	市川	
新入社員とおるくん	212,400	三塚・鶴田・梅沢	
ミステリアスストーンズ	627,642,790	鶴田・原・梅沢	
ロードファイター	158,000	鶴田・原・梅沢	

ファンフル
群馬県前橋市千代田町4丁目12-4 ☎0272-34-7457

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スパルタンX	346,650	長谷川俊行	イージー ファイター 3
1942	10H 4,100	小池	ノーマル 2,8→8万
エキサイトバイク	112,500	小池	ノーマル 10万,5万ごと
イーアルカンフー	261,500	小池 等	ノーマル
エキサイティングサッカー	105,810	小池マチ子	ハード2分
忍者ハヤテ	722,900	B.B.B	やや難4人
パックランド	673,990	長谷川俊行	3人
ロードファイター	200,720	横堀克弘	ノーマル
リバレーション	58,000	ユミ子	イージー 2万→4万
忍者くん	371,300	小林	ハード 3万→7万

ブックセンタースクラム
宮城県泉市松森字後田45-1 ☎02237-3-3887

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	428,410	YW	
パックランド	1,401,360	REI	
★B-ウイング	9,999,999	鈴木邦彦 H斉藤・KW	
1942	121,061,410	KW	32面クリア
★スーパーパンチアウト	999,990	菅原秀人	
スーパーバスケットボール	3,151,400	佐々木伸	
ロードファイター	326,880	福田吉幸	
空手道	1,456,200	相原 隆	
グロブダー	2,516,960	YW	99面のみクリア
ドラゴンズレア	340,000	三木隆之	最後まで

宇都宮キャロットハウス
栃木県宇都宮市駅前通り1-5-10 ☎0286-25-6652

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ドルアーガの塔	60面クリア	鈴木竜一 他7名	ギル2人
スパルタンX	342,350	塩沢昭紀	
パックランド	1,384,010	塩沢昭紀	1面から
1942	11,765,920	塩沢昭紀	最終面クリア
★リバレーション	最終面クリア	築山智尚・塩沢昭紀	
ドラゴンバスター	289,140	塩沢昭紀	
ロードファイター	757,340	井上和宏	
忍者くん	584,200	築山智尚	
★B-ウイング	9,999,999	幕内隆・浅川茂之	
新入社員とおるくん	158,660	増渕茂雄	

ネットワークインタイトー
岩手県盛岡市大通1-10-4 ☎0196-22-5188

タイトル	スコア	スコアラー	備考
忍者ハヤテ	12,607,700	LUM ♡ ATARU	
スパルタンX	682,300	FZ	
パックランド	2,653,820	NAO	
スターフォース	850,090	CB	
1942	12,231,500	NAO	
パンチアウト	2,138,560	F.Z	
★忍者くん	3,265,200	R.Z	
ミステリアスストーンズ	1,195,439,810	高橋康之	
バンクパニック	9,999,990	NAO	
ザ・バトルロード	165,360	菊池海郎	

宮城野原キャロットハウス
宮城県仙台市五輪1丁目10-7 ☎0222-99-2817

タイトル	スコア	スコアラー	備考
リバレーション	3,703,182	RYU	
パックランド	3,584,900	TY	
ロードファイター	987,000	KK	
アッポー	999,999	ONE	
ゼビウス	3,124,410	RYU	
バッドランズ	230,909	RYU	
★B-ウイング	9,999,999	RYU	
エクセリオン	133,500	BOZ	
グロブダー	123,080	ニカウ	1面～39面
ぺったんピュー	691,380	z..	

ゲームシティジル
群馬県高崎市中紺屋町33 ☎0273-25-9775

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スパルタンX	360,560	森田	
イーアルカンフー	345,600	政志&SUE	
1942	1,130,390	若林	
忍者くん	325,600	森田	
エレベーターアクション	100,850	田中	
ゼビウス	13,268,500	大村	
チャイニーズヒーロー	1,600,200	政志&SUE	
ミステリアスストーンズ	635,139,400	坂本	
スターフォース	2,488,000	若林	
ロードファイター	135,360	若林	

プレイシティキャロット八戸店
青森県八戸市大字六日町33 ☎0178-44-4645

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	245,150	FOX TWO	
グロブダー	77,020	SIN	1面から
ロードランナーII	324,820	SIN	
ロードファイター	533,950	NAMCOT	継続なし
スパルタンX	461,480	赤坂 守	
1942	11,874,150	赤坂 守	
イーアルカンフー	148,500	RED-ZONE	
ドルアーガの塔	2,338,730	CARROT組	
パックランド	1,334,900	円子	
新入社員とおるくん	544,500	SIN	

山形キャロットハウス
山形市七日町3-2-30 ☎0236-33-3599

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	471,960	鎌上直樹	
ロードランナーII	542,420	UT	1コイン 30面
スパルタンX	330,530	SYN	
パックランド	1,254,110	阿部潤(FAC)	
1942	11,758,660	常川浩道	
エキサイトバイク	112,500	AN	
スチャラカ空中戦	——	——	
グロブダー	53,150	森啓介(FAC)	1面～23面
リバレーション	2,055,340	吉田宏(FAC)	
ミステリアスストーンズ	1,274,419,770	阿部潤(FAC)	1コイン

セントラルパーク
埼玉県川口市芝3732 ☎0482-9-3828

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スパルタンX	398,780	あじふ	
エキサイトバイク	112,500	A.H	
1942	452,250	K. INAGAK	
エクイテス	287,000	大竹茂也	
フォーティーラブ	——	——	
★ドルアーガの塔	60面クリア	新選組	1,505,370
スーパーパンチアウト	910,390	GUL	
アッポー	999,999	岡井	
ギャプラス	461,300	S.K	
空手道	85,100	GUL	

ゲームインJ&B
東京都千代田区神田小川町2-5 ☎03-295-9034

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ピットフォールII	282,000	T.D.F	
イーアルカンフー	375,300	WINNER	
スパルタンX	564,420	X	
エキサイトバイク	1,157,500	矢吹	
ロードランナーII	534,540	C.C.R	
ロードファイター	679,110	X	
1942	11,515,260	室井	
スターフォース	3,485,400	ACV	
ミステリアスストーンズ	2,001,365,380	杉山	
三輪サンちゃん	1,163,800	EPS	

ゲームスペースミライヤ
東京都大田区西蒲田7-3-3第一髙橋ビルB1 ☎03-734-6626

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	630,290	中峯孝久	2コイン10面
ロードファイター	89,020	EXTENDER	
バックランド	1,189,870	ACU-AOI	
エクイテス	9,999,990	LFO	456km
ミステリアスストーンズ	3,657,985,880	山田	
新入社員とおるくん	999,800	RAN	
忍者くん	562,460	あいちん!	
グロブダー	96,700	AKN	1～37面
いたずら天使	113,600	EXTENDER	
ロードランナー	999,999	八木	

プレイシティキャロット経堂店
東京都世田谷区経堂1-4-9 ☎03-427-4324

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	768,150	EXCHANGER	
イーアルカンフー	613,800	EXCHANGER	21面
1942	12,188,230	EXCALIBER	
グロブダー	151,810	EXCALIBER	1～49
グロブダー	5,520,690	MR. MEIME	99面のみ
ロードファイター	1,209,760	平石彰央	
リバレーション	2,097,680	EXCALIBER	
★スーパーパンチアウト	999,990	SEN瀬野	
クラウンズゴルフインハワイ	ハーフ33	ししどんどえす	
★B-ウイング	9,999,999	ししどんどえす	

ビッグキャロット新橋店
東京都港区新橋2-8-7 サンスタービル内 ☎03-503-6483

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	437,250	谷口久武	
イーアルカンフー	303,800	高木利光	
スパルタンX	279,300	斉藤二郎	
1942	236,910	小林恵三	
スチャラカ空中戦	143,500	NWE	
リバレーション	185,600	森太郎	
エキサイトバイク	679,055	GIL. HAMAD	
グロブダー	1～39面	フロッサー.ACE	
ロードランナーII	153,800	TLF.X	
バックランド	1,518,270	GIL. HAMAD	

ゲームファンタジー
東京都世田谷区三軒茶屋1-37-2☎03-410-6976

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スパルタンX	351,150	桜井健	
ロードファイター	355,880	小林達也	
1942	11,926,730	坂本達哉	
バッドランズ	301,520	宮永吾一	
ミステリアスストーンズ	1,887,859,460	坂本達哉	1コイン
エキサイトバイク	187,865	川崎幸裕	
★B-ウイング	9,999,999	松尾康知・米田徹 安田法治・河野誠	45面クリア
雀狂	——	——	
クラウンズゴルフインハワイ	——	——	
エクイテス	3,056,200	よくないと思うの様	

GAME SPOT 21
東京都新宿区西新宿1-15-4 ☎03-343-0010

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロードランナーII	217,200	稲葉晃三	
1942	10,379,820	近藤弘志	ハード
ピットフォールII	98,500	古賀豊	
イーアルカンフー	354,900	佐藤和敬	
ドラゴンバスター	393,410	野口	
スパルタンX	352,000	佐藤和敬	
ロードファイター	316,300	岩増高志	
ぺったんピュー	999,990	RKT	
★B-ウイング	9,999,999	TOTAL 9名	
バックランド	1,515,150	植村	

ゲームコーナーニューオリンピア
東京都品川区荏原3-4-13 ☎03-787-5682

タイトル	スコア	スコアラー	備考
忍者くん	456,600	池田裕司	
スパルタンX	289,800	大久保仁	
パンクパニック	1,821,900	合摩幸一	
ひげ丸	389,650	大久保仁	
ジャンピングクロス	62,900	合摩幸一	
ギャプラス	1,981,100	合摩幸一	
★ドルアーガの塔	60面クリア	石山洋	
空手道	94,000	宮崎邦治	
マリオブラザーズ	3,222,560	倉島克巳	
ポールポジションII	60,080	KKK	スズカ

プレイタウンユー&ユー駒沢店
東京都世田谷区駒沢4-18-20 ☎03-410-6960

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スパルタンX	353,810	樋口一郎	
ドラゴンバスター	315,030	児玉	
1942	11,695,960	小笠原正己	
イーアルカンフー	347,800	石黒	
ピットフォールII	191,670	川上次郎	
ロードランナーII	263,090	山口義夫	
ロードファイター	263,460	上田実	
★B-ウイング	9,999,999	岩川智志 勝見将弘 他2名	
ミステリアスストーンズ	3,079,403,680	平野正彦	
バックランド	795,930	山田孝	

プレイシティキャロット一番街
東京都新宿区歌舞伎町1-17-6アツミビル内 ☎03-209-8832

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	975,770	EXCHANGER	1コイン 14面
バックランド	10,000,000+α	SNB	ノーマル 10万EVERY 32面
★B-ウイング	9,999,999	金沢淳一・もみがら	他2名
グロブダー	126,300	SHY…	1～45面
★イーアルカンフー	1,263,200	EXCHANGER	点稼ぎあり
エキサイトバイク	418,370	FAMK-JUP	16面
ドラゴンズレア	452,273	TAC	最終面クリア
ロボトロン2084	2,272,850	BUBBLES	レベル10
エクイテス	9,999,990	SEG	410km
ポールポジションII	89,610	AOI	6周 302' 34"

ゲームプラザぱっくんらんど
東京都北区東十条3-17-3 ☎03-912-9006

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スパルタンX	475,020	A^5 KEMI	
バックランド	1,857,140	ACU-EPS	69面
忍者くん	753,600	あじふ	
ソンソン	5,144,080	A^5 KEMI	
クルクルランド	89,550	MK	
エキサイトバイク	211,935	野崎	
★ドルアーガの塔	60面クリア	あじふ	1,672,180
ミステリアスストーンズ	1,054,734,730	あじふ	4コイン
ロードランナー	999,999	次郎長	
アッポー	999,999	A^5 KEMI	

プレイシティキャロット駒沢店
東京都世田谷区駒沢2-1-1第2山国ビル1F☎03-424-5272

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	409,420	EHEHE	7面
スパルタンX	479,950	小笠原正己	
スチャラカ空中戦	65,400	FX-GT	
エキサイトバイク	312,790	桜井健	
ロードファイター	599,910	小笠原正己	
バックランド	1,293,090	松尾康知	
忍者くん	546,020	飯村富美夫	
ミステリアスストーンズ	6,582,577,990	松尾康知	
グロブダー	525,420	山田智幸	99面のみクリア
ぺったんピュー	358,900	内田哉	

プレイシティキャロット新宿店
東京都新宿区新宿3-21-9 ☎03-352-5346

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	851,900	EXCHANGER	ノーマル14面
グロブダー	123,210	小林達也	ノーマル43面
バックランド	2,293,710	ACU-EPS	ノーマル85面
エグゼドエグゼス	5,512,200	福岡学	
イーアルカンフー	655,600	闘幻狂YUK	ノーマル
リバレーション	999,560	SCOR K.K	ノーマル
ピットフォールII	128,100	——	ノーマル
スパルタンX	456,200	——	ノーマル
★スーパーパンチアウト	999,990	SEN瀬野	ノーマル
スーパードンキホーテ	756,500	E.I	ノーマル

亀戸キャロットハウス
東京都江東区亀戸2-20-3 ☎03-683-4465

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	644,180	WINNER(CHA)	1コイン ノーマル
エキサイトバイク	572,360	NAMCO津村	ノーマルトラック27
グロブダー	125,520	山田直樹	ノーマル 1～43面
ロードファイター	881,960	WINNER(END)	ノーマル
スパルタンX	552,940	WINNER(CHA)	ノーマル
イーアルカンフー	260,700	WINNER	ノーマル
バックランド	1,867,700	ACU-EPS	ノーマル73面
バルーンファイト	560,900	三島朋厚	ノーマル
ぺったんピュー	1,428,940	P.K.T	ノーマル
——	——	——	

プレイタウンユー&ユー三軒茶屋店
東京都世田谷区三軒茶屋1-33-19☎03-410-8781

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★B-ウイング	9,999,999	松尾・岩川・河野	
ドルアーガの塔	933,170	林茂	
ミステリアスストーンズ	826,995,930	N.S BOY	
1942	11,620,240	松尾康知	
グロブダー	62,520	木村良則	
新入社員とおるくん	1,663,500	松尾康知	
スパルタンX	100,300	斎藤純一	
エキサイトバイク	112,500	村上孝志	
イーアルカンフー	88,200	谷岡寿	
スーパーバスケットボール	10,240,500	佐藤英樹	

ゲームブティック高田馬場
東京都新宿区高田馬場3-2-15 ☎03-362-9300

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーブルマッドネス	147,510	FUL	ノーマル
ファイヤーフォックス	2,115,419	BUBRINIAN	最強
ジェダイの復讐	1,190,670	MOBRINIAN	ハード
ドラゴンバスター	726,410	EXCHANGER	1コイン ノーマル
ロードランナーII	2,637,610	MAI♡	84面 ノーマル
スパルタンX	515,760	FUL	エネルギー減少早い
グロブダー	129,020	DEXTER	1～48面 ノーマル
ロードファイター	837,130	UPC	ランク2
クリスタルキャスル	845,945	BUBRINIAN	ノーマル
バトルゾーン	464,000	G.I	ハイランク

ビッグキャロットTOC店
東京都品川区西五反田7-22-17 ☎03-494-2610

タイトル	スコア	スコアラー	備考
リバレーション	665,280	貝原様	稼ぎなし
ドラゴンバスター	345,010	LUI	1コイン
★B-ウイング	9,999,999	DTC・ZAT・TOP	
エキサイトバイク	296,035	青木博元	
ぺったんピュー	846,640	SPC	35面
★スーパーパンチアウト	999,990	ZAT	
忍者くん	398,720	TYS	
グロブダー	2,517,190	SPC	99面のみクリア
スパルタンX	341,970	松井様	
——	——	——	

プレイシティキャロット烏山店
東京都世田谷区南烏山6-5-15 ☎03-309-1848

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	1,000,000	Billy the 大堀	
イーアルカンフー	339,500	IMO	
スパルタンX	420,469	加嶋	
ロードファイター	609,080	樫村龍一	
グロブダー	117,120	小林正司	1面から
リバレーション	1,901,041	EXCALIBUR	
忍者くん	826,950	加嶋	
★スーパーパンチアウト	999,990	SEN瀬野	
エキサイトバイク	329,500	——	
花ビューター	2,150	ONI	

ファンファクトリー高田馬場
東京都新宿区高田馬場3-1-4 ☎03-362-2567

タイトル	スコア	スコアラー	備考
1942	326,400	大塚	
スパルタンX	223,620	石田	
忍者くん	143,800	S.M.F	
エキサイトバイク	123,700	OKA	
ロードファイター	113,400	ケン	
ショットライダー	45,400	佐藤	
イーアルカンフー	297,200	BURRN	
インターステラ	57,540	CAR	
フォーティラブ	2G.2S.4M	大川	
ウォールクラッシュ	120,000	——	

プレイシティキャロット早稲田店
東京都新宿区西早稲田1-8-14 ☎03-208-4036

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	283,520	丸山くん	7面
★B-ウイング	9,999,999	坂田隆行 他4名	45面クリア
1942	10,000,000+α	斉藤崇 他2名	
グロブダー	116,480	SHY	1コイン 1面から40面
ハイパーオリンピック'84	701,760	浜岡孝志	
ロードファイター	621,890	渡部宏一	
ミステリアスストーンズ	1,191,791,639	中山大輔	
リバレーション	10,000,000+α	丸山くん	
バックランド	857,980	斉藤崇	
エクイテス	242,700	青柳孝夫	13km

東久留米キャロットハウス
東京都東久留米市東本町6-1-1大幸ビル1F ☎0424-75-7585

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	785,920	VERTEX-APE	12面
★ぺったんピュー	1,526,920	VERTEX-AKETA	56面
スパルタンX	452,000	VERTEX-APE	3周目ブーメラン
ハイパーオリンピック'84	654,540	VERTEX-AKI & AXV	跳馬 9.80
バルーンファイト	651,750 1,411,750	ILS ILS-T & ILS-M	ラウンド30 シングル ラウンド45 ダブルス
バックランド	2,456,090	VERTEX-FANCY-ALI	93面
グロブダー	121,390	VERTEX-FANCY-ALI	1～43面
ロードファイター	999,999+α	VERTEX-FANCY-ALI	4周目の第4チェックポイントで達成
スチャラカ空中戦	701,700	VERTEX-HS	
サンダーストーム	251,900	VERTEX-FANCY-ALI	1コイン10面クリア

ビデオインイセザキ
神奈川県横浜市中区伊勢佐木町2-11-11 ☎045-251-8204

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スパルタンX	415,000	田中利勝	
イーアルカンフー	160,300	春名かずよし	
ピットフォールII	18,000	谷口信一	
ドラゴンバスター	120,800	熊田正	
ロードファイター	789,000	鈴木つとむ	
GPワールド	120,000	E.S	
ミステリアスストーンズ	205,983,800	よしみつ	
ロードランナーII	286,000	松浦えいいち	
エキサイトバイク	166,625	三国ケンジ	
雀狂	—	—	

プレイシティキャロット巣鴨店
東京都豊島区巣鴨1-15-1巣鴨センタービルB1 ☎03-943-6735

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ドラゴンバスター	1,243,640	BAMBOO	1クレジット
バックランド	2,224,380	植村番北	79面
グロブダー	132,800	SHY…	1～40面
ロードランナーII	2,150,980	MAI♡	72面
スパルタンX	568,320	平井裕二	3周目の2階
ぺったんピュー	1,406,090	VERTEX-AKETA	52面
バルーンファイト	555,250 930,650	AAC-MAPPY VERTEX	シングル ダブル
忍者くん	1,115,650	NIN	シーン40
TX-1(モナコ)	270,320	佐々木宏	259"91
三輪サンちゃん	6,308,390	HYH	100面クリア

GAME SPOT21国分寺店
東京都国分寺市本町2-9-2 ☎0423-23-9704

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スターフォース	3,094,000	関根治之	
バックランド	1,353,860	沢田正則	
スパルタンX	336,440	SEH & SENO	
ロードファイター	473,560	DRA & TSUKAHARA	
1942	10,139,180	前田雅之	
エクイテス	9,999,990	SEN & SENO	
フリッキー	6,255,210	関根治之	
三輪サンちゃん	1,993,550	関根治之	
空手道	125,600	橋本たかや	
新入社員とおるくん	15,222,200	SEN & OMI	

プレイシティキャロット伊勢佐木町店
神奈川県横浜市中区伊勢佐木町3-95 ☎045-252-1164

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	519,330	MON	7面まで
イーアルカンフー	496,800	Tomohiro. F	
スパルタンX	487,880	会田康二	
バックランド	1,205,100	秋吉と塩沢	
エキサイトバイク	183,825	K.O	
忍者くん	1,169,920	ZENJI	シーン38
ジェダイの復讐	1,212,650	○田○義	レベル1～最終面
スーパードンキホーテ	636,500	間瀬浩一	
新入社員とおるくん	213,900	SUE	
グロブダー	113,280	FANCY-KETOSE	1～44面

ファンファクトリー中野
東京都中野区中野2-7-4 ☎03-382-4535

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エキサイトバイク	127,770	中村一也	
スパルタンX	284,540	井内善次郎	
1942	1,315,420	井内隆男	
忍者ハヤテ	353,200	坪井庄八郎	
ポールポジション	59,680	三宅春明	
B-ウイング	466,459	木村正人	
サンダーストーム	617,600	宇野康雄	
忍者くん	234,240	福島和彦	
ミステリアスストーンズ	125,328,150	永田八造	
ギャプラス	342,500	松田進	

ゲームセンターセントラル鷹ノ台店
東京都小平市小川町1-758-11 ☎0423-45-6878

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スパルタンX	522,090	YZR	ノーマル 3周目5階
★バックランド	14,000,000	VERTEX-FANCY-ALI	EVERY EXTEND
ロードランナーII	809,220	AKI	30面クリア
バンクパニック	747,400	AKI	ノーマル
スーパーバスケットボール	1,464,350	CHL	ノーマル
エクイテス	9,999,990	FUJI	ノーマル
ミステリアスストーンズ	3,164,617,969	ITA	1コイン
ポールポジションII	77,100	おちあい	5周テストコース
フリッキー	4,568,630	かみじょう!	ノーマル
ひげ丸	3,981,100	AKI	78面

ジョイプラザ上大岡
神奈川県横浜市港南区上大岡西1-10 桂ビル内 ☎045-843-7560

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スターフォース	3,085,100	田辺幸夫	
1942	1,682,640	山内邦夫	
ミステリアスストーンズ	110,379,700	MDR	
フリッキー	9,898,850	竹中	
セアフリー	7,392,320	東方浩二	
ポールポジションII	58,590	F.I	
イーアルカンフー	330,400	ミヨ	
バックランド	762,140	鈴木強	
雀豪	800,800	ヤス	
ナイトギャル	189,000	ススム	

プレイシティキャロット西荻店
東京都杉並区西荻北3-1-9 ☎03-397-4090

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	487,080	EXCHANGER	1コイン
イーアルカンフー	513,600	CCV.A	やや難 1人設定
スパルタンX	375,230	EXCHANGER	
ロードファイター	346,240	一本木蛮	
1942	12,150,450	塩澤	1コイン
エキサイトバイク	170,825	JH0OVQ/1	
グロブダー	116,700	LUM	1～41面
リバレーション	637,020	HOT	8面
★スーパーパンチアウト	999,990	玉野勝美	
★ミステリアスストーンズ	10,000,000,000+α	北村光弘	1コイン

花小金井キャロットハウス
東京都小平市花小金井1-9-20 ☎0424-63-5177

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	290,790	DRA. TSUKAHARA	1コイン
イーアルカンフー	499,600	UCC	2人設定
スパルタンX	323,950	SEN瀬野	
エキサイトバイク	180,535	野中淳一	
グロブダー	112,250	SHY…	1面から
ロードファイター	999,140	DRA. TSUKAHARA	
1942	1,506,010	平野おみ	1コイン 31面
★ドルアーガの塔	1,017,070	吉田順洋	ギル残3人 60面クリア
バックランド	2,043,790	VERTEX-FANCY-ALI	
リバレーション	3,806,063	佐野康弘	旧ROM?

大船キャロットハウス
神奈川県鎌倉市大船2-16-45 ☎0467-47-4814

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	443,810	ZENJI	1コイン 7面
ロードファイター	575,060	BANDIT	
スパルタンX	445,600	POPくん	
ミステリアスストーンズ	2,013,384,380	きんや	1コイン
ジェダイの復讐	1,349,710	FISCHER	レベル1から
バルーンファイト	677,000	BANDIT	
1942	11,867,320	谷口浩之	
忍者くん	1,085,760	ZENJI	37面
イーアルカンフー	453,000	POPくん	
ロードランナーII	464,000	BANDIT	

ゲームセンターUFO
東京都板橋区板橋1-54-3 ☎03-916-8844

休　載

☆また来月がんばってくださいネ!

プレイランド赤い風船
神奈川県横浜市港南区上大岡西2-1-28 ☎045-844-1152

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ピットホール	28,200	川島	
1942	984,330	近田	
イーアルカンフー	180,660	広瀬	
雀王	—	—	
スパルタンX	641,920	川島	
ロードファイター	322,800	小沼	
エキサイトバイク	218,470	瀬賀	
B-ウイング	629,840	時田	
GPワールド	111,110	石橋	
スターフォース	4,781,190	田田	

長岡キャロットハウス
新潟県長岡市大手通1-4-9 ☎0258-36-0991

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	346,090	SAY SIX	
スパルタンX	348,380	KINJO	
1942	11,716,120	梵	
ロードファイター	184,930	SAYみつIII	
ロードランナーII	326,450	SAYみつ	
忍者くん	601,110	飛鷹竜 TURBO	
スーパードンキホーテ	636,500	すらいだあ	
バックランド	4,710,160	SAYみつ	
ぺったんピュー	999,990	SAYみつII or 梵	
グロブダー	81,820	OTV	

ゲームインフォルム
東京都武蔵野市境南町2-7-20 ☎0422-31-3473

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スパルタンX	397,397	本橋政文	
イーアルカンフー	367,800	大賀広史	
グロブダー	481,380	斉藤チャン	
アッポー	999,990	今野憲一	
バックランド	528,440	松川幸一	
忍者ハットリ	218,200	高橋コウジ	
ミステリアスストーンズ	42,567,200	君島弘城	
アーバンチャンピオン	112,990	桝永恒生	
スチャラカ空中戦	24,000	松川幸一	
ドラゴンバスター	44,520	大賀広史	

パソピック
神奈川県横浜市中区常盤町4-47 ☎045-662-5720

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スパルタンX	392,170	東方	
1942	929,390	濱直幸	
雀狂	—	—	
スターフォース	2,394,800	瀬野	
雀狂	—	—	
ミステリアスストーンズ	286,900,000	渡辺	
ピットフォールII	4,500	米沢	
ロードランナー	324,650	持杉	
GPワールド	45,700	加藤	
ギャラガ	556,040	鈴木	

ニュービバアメリカン
新潟県新潟市西堀前通り6番町909 ☎0252-24-4838

タイトル	スコア	スコアラー	備考
イーアルカンフー	326,100	大東遊一	
スパルタンX	353,010	E.T	
1942	1,054,880	WIZ mkII	
★スーパーパンチアウト	999,990	WIZ mkII	
忍者くん	800,680	ENDLESS	
サイクルマー坊	144,100	井上正隆	
ロードファイター	435,240	XPS at EX	
ザ・バトルロード	333,160	WIZ mkII	
ジャンピングクロス	64,500	B.B.B	
忍者ハヤテ	9,945,600	竹田裕一	

カミーノ古町プレイハウス
新潟県新潟市古町7-938 ☎0252-24-4453

タイトル	スコア	スコアラー	備考
1942	11,783,340	田中	ノーマル
ロードファイター	526,410	XPS	ノーマル
バックランド	1,047,800	長谷川	ノーマル
グロブダー	125,320	WIZ mk II	1面から44面 ノーマル
ドルアーガの塔	5,609,890	XPS	1コイン ノーマル
忍者くん	928,660	ENDLESS	ノーマル
エクイテス	4,560,250	U.G.C. MASASHI	ノーマル
新入社員とおるくん	241,700	OSS. ANMOTR	ノーマル
チャイニーズヒーロー	755,600	みつ	ノーマル
ぺったんピュー	187,990	みつ	ノーマル

朝日町キャロットハウス
山梨県甲府市朝日町1-6-1 ☎0552-51-0348

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	1,455,450	ボチャ	23面
バックランド	2,161,980	TFOT MYKM	
グロブダー	5,512,850	Z.M.R	
ロードランナーII	430,230	J.J.N	
ぺったんピュー	892,710	J.J.N	
新入社員とおるくん	30,661,800	K.I.D	
★B-ウイング	9,999,999	MRS. GOMI	
バンクパニック	858,750	P.K.A	
エキサイトバイク	136,755	T.A.K.O	
空手道	97,300	K.A.B.A	

ビデオインパズル
静岡県浜松市佐鳴台5-27-3 ☎0534-48-4999

タイトル	スコア	スコアラー	備考
イーアルカンフー	314,400	NISHIDA	
1942	777,570	KKK	
忍者くん	495,220	SILVIA	
忍者ハヤテ	3,275,400	・F・C	
スパルタンX	513,970	A.S	
バンクパニック	9,999,999	NNN	
スピードアタック	447,350	NNN	
B-ウイング	962,958	BBC	
ミステリアスストーンズ	210,000	H.H	
ウォールクラッシュ	50,000	J.I	

バンダナ元町店
福井県福井市中央1-4-12 ☎0776-23-6097

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	1,888,020	マクロス	
イーアルカンフー	896,540	JJ	
スーパードンキホーテ	676,900	DON	
★ロードランナーII	3,242,710	RYU	
1942	1,248,590	西村宣之	
スターフォース	2,370,700	S.F	
★ドルアーガの塔	60面クリア	ASD他7人	
チャイニーズヒーロー	1,495,900	マクロス	
スーパーパンチアウト	999,980	K.O.Z	
エクイテス	1,088,160	K.V.Z	

善光寺キャロットハウス
山梨県甲府市善光寺町1-18-16 ☎0552-32-5904

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	248,370	MDE	
スパルタンX	360,380	LOV	
エキサイトバイク	124,510	一哲+くらちゃん	1面から
B-ウイング	1,394,152	JHS	
バックランド	1,859,400	KEN	
忍者くん	401,530	ガンマ	
ロードファイター	928,800	JET	
グロブダー	178,940	MDE	1面から
ぺったんピュー	803,760	DDR	
新入社員とおるくん	15,000,000	MDE	永久パターン使用

プレイシティキャロット豊橋店
愛知県豊橋市駅前大通1-12 ☎0532-54-3195

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	466,720	SUGINO	
バックランド	3,625,030	PSS	
★B-ウイング	9,999,999	明日香 SUPEP EXTRA	
リバレーション	5,068,525	SUPER EXTRA	大型爆撃機を攻撃 撃墜せずに点を増やす
スパルタンX	434,670	甲村正	
ミステリアスストーンズ	101,628,710	鈴木和人	
忍者くん	720,000	なぞの男	
スチャラカ空中戦	828,750	IMAHZII	
ロードファイター	999,999	バトミントン部の一年生のフラレ尾崎くん	
ぺったんピュー	1,046,060	SUGINO	

フェニックス武生
福井県武生市押田町4-9-1 ☎0778-23-5417

休載

☆また来月がんばってくださいね!

プレイシティキャロット松本店
長野県松本市中央1丁目3-7セントラルビルB1 ☎0263-35-6744

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	582,620	XES & HIT BIT CORP	1コイン
イーアルカンフー	334,000	GPZ	
スパルタンX	424,810	SBN	
バックランド	1,385,530	SBN	
1942	11,227,370	飯田裕実	
ロードランナーII	472,700	XES & HIT BIT CORP	22面まで
★スーパーパンチアウト	999,999	SBN	+α
ロードファイター	405,500	XES & HIT BIT CORP	
ぺったんピュー	544,090	Bee華麗なる変身	
★B-ウイング	9,999,999	BOX, 飯田, 辻	最高ランク

レジャーの広場U.F.O
愛知県豊橋市多米中町2-10-5 ☎0532-62-0520

休載

☆また来月がんばってくださいね!

ダイエーレジャーランド金沢店
石川県金沢市尾張町2-1-1ダイエー金沢店 ☎0762-23-7111

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スパルタンX	382,010	TINTIRO	
1942	11,657,460	JB	
イーアルカンフー	573,200	BATTLER	
エキサイトバイク	262,820	MSX	
ロードランナーII	216,290	大介	
三輪サンちゃん	2,029,920	ちゃん	
サンダーストーム	3,858,900	Surf Dreaming	5機
忍者くん	696,500	TOMITAN	
★ドルアーガの塔	60面クリア	ちゃん昭和初期の男	ギル1人
べんべろべえ	3,192,050	Mr. Karakichi	

プレイシティキャロット静岡店
静岡県静岡市紺屋町8-17 ☎0542-51-4653

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	510,400	こんぺーとー	
スパルタンX	824,830	M.杉山	
バックランド	975,800	石田夏子	1面から
ジェダイの復讐	1,127,560	NOZAKI	
ロードファイター	999,999	P.C	
忍者くん	913,800	長沢	
エキサイトバイク	219,800	すっきゃねん	
ぺったんピュー	586,210	林	
バンクパニック	3,378,350	ONP	
――	――	――	

星ヶ丘キャロットハウス
愛知県名古屋市千種区井上町72 ☎052-782-2510

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	357,240	VANイズI	1コイン
グロブダー	3,514,450	小山祥之(AMP)	99面のみ クリア
バックランド	144,760	AYK♡	永久パターン使用なし
べんべろべえ	1,943,370	SAT	
ミステリアスストーンズ	7,168,063,250	MOLF + TF	1コイン 10時間30分
スパルタンX	502,800	寺西	
ぺったんピュー	1,018,740	ABM	
ロードファイター	1,000,000以上	ANN, TF, IGO POTSU, CCV	ノーマル, 継続なし
★リバレーション	53,104,550	板坂	
スーパードンキホーテ	746,500	TITTA!	

ビッグキャロット金沢店
石川県金沢市片町2丁目8-20児玉ビル ☎0762-21-9457

タイトル	スコア	スコアラー	備考
イーアルカンフー	486,400	WILD CAT	
ドラゴンバスター	294,570	炎の諸星月光	1コイン
リバレーション	2,072,032	WILD CAT	
1942	11,821,940	MIG	
ジェダイの復讐	877,830	ファイナル月光	
バックランド	1,493,760	WILD CAT	
ぺったんピュー	650,690	パワッチILL	
ロードファイター	739,330	WILD CAT	
忍者くん	641,480	伊集院大介	
ミステリアスストーンズ	3,225,971,970	WILD CAT	1コイン

プレイシティキャロット両替町店
静岡県静岡市両替町2-3-27 ☎0542-55-1037

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	546,140	LP	1コイン
イーアルカンフー	521,200	K.Shinba(FAC)	
エキサイトバイク	341,545	内野雅文	
ロードファイター	999,999	ST和田井	
1942	12,145,370	K.Shinba(FAC)	1コイン
スーパードンキホーテ	756,500	K.Shinba(FAC)	ノーマル 3人
スパルタンX	516,640	杉山満史	
★B-ウイング	9,999,999	K.Shinba(FAC) CREAMY MAMI	
バックランド	1,639,020	杉山満史	
ギャラガ	345,230	真弥	女性

ドンキーハウス
愛知県半田市天王町1-50-1 ☎0569-22-8484

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	415,360	小島邦康	1コイン
グロブダー	124,360	小島邦康	1コイン 1〜38面
スパルタンX	343,870	中田裕己	
1942	1,101,620	小浜博司	1コイン 残り18面
ロードファイター	888,220	中田裕己	
イーアルカンフー	355,800	SENJI.FUKUI	
バルーンファイト	378,500	AHOの永田くん	
バックランド	734,800	オヤジ	
★ドルアーガの塔	60面クリア	榊原正人・竹内靖善	
アッポー	999,999	樫内利久・深津学	

ダイエーレジャーランド高岡店
富山県高岡市駅南1-2-1 ☎0766-25-1611

タイトル	スコア	スコアラー	備考
1942	12,235,800	COMIC-BOY!	
スパルタンX	336,320	COMIC-BOY!	
ジャンゴレディ	101,000	アホのはんちゃん小憎	
エキサイトバイク	163,525	COB	
ロードファイター	279,030	COMIC-BOY!	
チャイニーズヒーロー	1,340,200	TATSUYA	5人
三輪サンちゃん	1,210,970	COMIC-BOY!	
ポールポジション	85,200	――	ハイランクテスト6周
忍者くん	411,230	吉岡清十郎	5人
エクイテス	9,999,990	COMIC-BOY!	

ビッグキャロット静岡東店
静岡県静岡市中吉田川原田310-1 ☎0542-63-8604

休載

☆また来月がんばってくださいね!

ゲームコーナーエース
愛知県江南市赤童子町大堀101 ☎05875-5-9048

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	391,400	LPのバカ (SP)	
ロードランナーII	657,310	SP & LP	
1942	1,422,810	TAC	
★スチャラカ空中戦	876,400	あさくらなおき	
エキサイトバイク	142,225	LPのアホ (SP)	
リバレーション	999,999+α	MN	
三輪サンちゃん	1,447,050	パーマンなめ	89面
スターフォース	7,486,000	EXCHANGERII	
B-ウイング	44面クリア	エースの金庫ドロボー	ランクアップ
クルクルランド	126,650	D.G.J	

プレイプラザハスラー
愛知県小牧市弥生町158-5　☎0568-73-5698

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロードランナーII	638,080	中崎富夫	
1942	11,655,460	平出健志	
スパルタンX	555,980	中島浩二	
グロブダー	63,890 3,539,750	山仲哲也 久留清	1面から 99面のみクリア
スターフォース	3,074,300	山仲哲也	
ミステリアスストーンズ	2,155,159,340	山中季行	1コイン
バックランド	1,340,300	石黒雅仁	
忍者くん	730,160	山仲哲也	
★ドルアーガの塔	60面クリア	岡田正治・石黒雅仁 倉持政弘	
エクイテス	9,999,990	富永浩	

スターロイヤル
大阪市北区梅田1駅前第1ビル1F　☎06-341-1128

休載

☆また来月がんばってくださいね！

アポロゲームセンター
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋1-5-31　☎06-647-0716

タイトル	スコア	スコアラー	備考
イーアルカンフー	236,700	都築明彦	
ロードランナーII	199,800	中垣勝明	
スパルタンX	290,090	林洋平	
ピットフォールII	164,290	松本勝義	
ドラゴンバスター	549,220	駒健太郎	
三輪サンちゃん	150,360	林洋平	
1942	387,050	渡辺日出夫	
新入社員とおるくん	89,700	中沢哲志	
ゲートイン	93,100	佳田和仁	
ロードファイター	140,940	中西史郎	

フラッシュイントヨタ
愛知県豊田市田中町5-38-6 松美ビル内　☎0565-29-1489

休載

☆また来月がんばってくださいね！

センターロイヤル
大阪府大阪市北区梅田1駅前第3ビルB1F　☎06-341-6069

休載

☆また来月がんばってくださいね！

プレイシティキャロットガムガム
大阪府吹田市岸部南1-24-9　☎06-383-0864

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スパルタンX	451,410	ザンパンマンII	
1942	11,911,860	MOGERU	ハード
ドラゴンバスター	3,184,370	謎の人	※
バックランド	937,160	CCCイソ平	
スーパーパンチアウト	999,980	VG_2 DRUID	
忍者くん	297,930	NSBこと稲田君	
★B-ウイング	9,999,999	ザンパンマンII AKI, 貞夫	トップランク
イーアルカンフー	209,400	AKIPOI	
グロブダー	5,518,620	NSB	セレクト有
グロブダー	118,420	NSB	1面から

Y.Pエンゼル
岐阜県多治見市本町2-18-10　☎0572-22-1493

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スパルタンX	361,810	MOLF	
ドラゴンバスター	365,700	水野拓	
バックランド	4,073,160	水野正明	
ポールポジションII	91,160	K.N	
ミステリアスストーンズ	953,298,410	B.K	
三輪サンちゃん	1,095,580	小林大作	
ドルアーガの塔	1,847,790	CZAR	
ボンジャック	1,098,730	高木浩光	
空手道	93,400	MOLF	
ジャイロダイン	2,005,930	S.S	

プレイシティキャロット道頓堀店
大阪市南区道頓堀1-5-9　☎06-212-2530

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ポールポジションII	80,090	正明くん	
スパルタンX	477,690	テンちゃん＋α	
1942	10,607,450	CKYテクニカル武村	
バックランド	817,140	階堂綾野	
ロードファイター	1,130,010	松川博彦	
スーパードンキホーテ	211,900	RS	
エキサイトバイク	118,000	YES	
★B-ウイング	9,999,999	CKYテクニカル	
ギャプラス	1,515,100	CKYテクニカル土居	
グロブダー	3,519,470	CKYテクニカル榎原	※

プレイシティキャロット関大前店
大阪府吹田市千里山東1の7の20　☎06-380-8087

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	826,230	POS&BE FREE!	12面
スパルタンX	405,590	小林くん	
1942	10,000,000＋α	BE-CHO!	
ロードファイター	1,035,360	BE-FREE!	ランク22
三輪サンちゃん	1,189,040	淡ミューのGF. ESU	
スターウォーズ	707,900	BE-CHO!	
バックランド	978,770	伊賀野カバ丸	
スーパーパンチアウト	999,980	MZV	
スチャラカ空中戦	481,800	KKK	
ミステリアスストーンズ	1,072,189,500	BE-FREE!	

ビデオインスポーツタッチダウン
三重県津市栗真町屋町字東之内1614-4　☎0592-31-0027

タイトル	スコア	スコアラー	備考
1942	981,760	山中さとし	継続ナシ
忍者ハヤテ	4,504,910	スズノヤ・ベーカリー	7面クリア
ペンゴ	562,920	山中さとし	
べんべろべえ	496,350	わしゃ江川や	
10ヤードファイト	44,900	山中さとし	
アウターゾーン	188,060	浜口貴順	10面クリア
スパルタンX	199,500	浜口貴順	
キックスタート	79,040	山下謙一	
忍者くん	291,650	LUM	
スターフォース	465,200	AAA	イオタクリア

なんばCITYビッグキャロット
大阪市南区難波5丁目1番60号なんばCITY内　☎06-644-2810

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	451,370	GURI＋ASOS	
イーアルカンフー	275,900	ぬんちゃく	
スパルタンX	289,150	井ノ口雅一	
1942	1,067,620	GURI	
リバレーション	999,480	CKYテクニカル土居	
★B-ウイング	9,999,999	CHACHA	ハード
ロードファイター	280,140	DAA	
エキサイトバイク	115,535	AHO!	
バックランド	1,230,460	浜口雄幸	
★スーパーパンチアウト	999,990	CPU	

ゲームプラザUFO
大阪府茨木市駅前1-4-14　☎0726-26-9661

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スパルタンX	452,300	YF	
忍者ハヤテ	726,300	福島	
1942	10,180,370	大石一秀	
忍者くん	221,160	MI	
★スターフォース	7,744,000	佐藤博	
ロードファイター	513,360	大原誠司	
バックランド	636,110	後藤	
ミステリアスストーンズ	175,284,940	冨永修一	
ゼビウス	850,130	後久浩明	
新入社員とおるくん	434,900	五十嵐聡	

ゲームセンターニュースター
三重県津市江戸橋1-130-7　☎0592-32-0233

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパードンキホーテ	630,500	KKK	
ロードランナーII	185,300	いわい	
バックランド	622,910	YUZI	
スパルタンX	277,130	YUZI	
リバレーション	214,890	Jくん	
★B-ウイング	9,999,999	T.Y.O	
1942	303,070	HSO	
スチャラカ空中戦	483,150	CBC	
ぺったんピュー	415,910	CHI	
忍者くん	185,370	ABG	

ゲームセンターニュー光
大阪市南区心斎橋筋2-23　☎06-213-1262

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ピットフォールII	97,600	太田恵介	
スパルタンX	175,410	出水康裕	
1942	844,260	坂下裕一	
ロードランナー	186,640	長谷川真啓	
B-ウイング	212,232	中野幹彦	
バックランド	622,340	中津康之	
ロードファイター	94,860	近藤健二	
忍者くん	153,630	岩崎薫	
新入社員とおるくん	114,500	栄藤浩二	
ギャラガ	984,880	村田貴志	

ゲームスポットイーストサイド
大阪府堺市北瓦町2-1-28ヤングタウン　☎0722-29-9366

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スパルタンX	375,620	渡辺英昭	
ピットフォールII	289,550	宇野山公一	
三輪サンちゃん	1,968,220	宇野山公一	
ロードファイター	956,300	高石修	
スターフォース	3,220,450	屋部誠治	
エキサイトバイク	285,925	和田省三	
エクイテス	1,826,200	川添建二	
バックランド	873,360	田辺春夫	
新入社員とおるくん	588,500	小杉考志	
ミステリアスストーンズ	1,192,554,610	坂井幸雄	

プレイシティキャロット第4ビル店
大阪市北区梅田1-5駅前第4ビルB2-25　☎06-341-8263

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	1,084,350	Remember My Love	ノーマル
1942	281,280	Mr. Hungly	ノーマル
スパルタンX	339,320	新宮泰光	ノーマル
イーアルカンフー	257,700	岡田康之	ノーマル
ミステリアスストーンズ	725,041,280	TAC-N.V	ノーマル
ロードファイター	169,930	芦田裕康	ノーマル
スーパードンキホーテ	636,500	芳地秀樹	ノーマル
★B-ウイング	9,999,999	CHACHA.玉井・Y.OKKUN YTV&ONIN・松浦晴典	ノーマル
ジェダイの復讐	688,430	松井END	ノーマル
グロブダー	3,514,050	CKY会長 武村&有満	99面のみ クリア

プレイシティキャロットなんば店
大阪市南区難波3丁目6-17　☎06-633-8030

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	467,550	BE. FREE	
★ドルアーガの塔	60面クリア	毛戸健司	621,370
ギャプラス	3,456,700	BE. FREE	
バックランド	972,540	浜中	
ロードランナー	999,999	平野喜高	
オセロ	158,000	福本	
スパルタンX	266,340	BE. FREE	
スーパードンキホーテ	618,500	芳地秀樹	
1942	10,128,750	GURI	
イーアルカンフー	298,900	コカコーラ	

ビッグキャロット京都店
京都市上京区河原町今出川下ル梶井町447-14　☎075-211-4429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	474,620	T.M	継続ナシ
1942	523,800	藤原のゼビウス	最強
イーアルカンフー	420,000	MAD	ハード
ロードファイター	840,980	山本	ノーマル
ロードランナーII	667,020	T.M	ノーマル
スパルタンX	426,490	山本	ノーマル
リバレーション	1,000,000＋α	T.M	ノーマル
グロブダー	139,200	藤原のゼビウス	1～47面
三輪サンちゃん	5,449,140	T.M	100面クリア
ぺったんピュー	618,150	CN京都編集長	ノーマル

ドリームイン河原町
京都市中京区河原町通蛸薬師上ル奈良屋町301の1 ☎075-255-0597

タイトル	スコア	スコアラー	備考
TX-1	181,610	新沢貞光	26インチ
1942	638,170	佐原友次	
コスモスサーキットジャンボ	62,940	桑田章守	
忍者ハヤテ	284,500	工藤壮夫	
ポールポジションII	54,100	荻野一彦	
スパルタンX	311,650	中井伸二	
ロードファイター	61,140	尾形澄男	
リバレーション	92,250	江口宏介	
B-ウイング	414,560	石野　清	
ポールポジション	51,600	津山久実	

プレイシティキャロット福山店
広島県福山市船町1-22 ☎0849-24-2218

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★1942	13,421,240	AKINA chan	
スパルタンX	444,810	KEN	
ドラゴンバスター	679,900	KOJ (ROUND11)	
バックランド	1,369,320	AKINA	
忍者くん	751,350	さとう	
★B-ウイング	9,999,999	AKINA 他5名	ランクアップ
グロブダー	97,210	寺地聖次	1面から
グロブダー	497,500	KYON²	95面から
ぺったんピュー	306,400	KYON²	
ロードファイター	785,400	KYON²	

ジョイパック西新
福岡県福岡市早良区高取1-1-20 ☎092-844-3520

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スパルタンX	477,910	山崎政博	
忍者ハヤテ	2,276,800	山口さん	
VSエキサイトバイク	120,695	不明	
イーアルカンフー	408,800	大久保孝泰	
1942	11,968,060	仲原善信	
ロードファイター	111,710	岡村義人	
スターフォース	2,409,700	下郡幸泰	
忍者くん	430,840	今林寛和	
バックランド	1,670,110	BABA	
ジャイロダイン	869,520	山崎　大	

ビデオインマツヤ丸太町店
京都府京都市中京区烏丸丸太町西入る北側 ☎075-211-8069

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スパルタンX	529,730	山本博孝	
ロードランナーII	600,970	R.G.E	1コイン 1プレイ 22面
1942	11,951,750	山本博孝	
★ロードファイター	1,428,240	山本博孝	
忍者くん	793,600	A.I	
★スーパードンキホーテ	778,500	RYO	
ドラゴンバスター	459,730	幕の内弁当	1コイン1プレイ
エキサイトバイク	999,995	森島克明	
バックランド	1,717,170	錦城大太	
コスモスサーキット	113,820	西村	

カントリーボーイ
広島市安佐南区長楽寺1-1-37 ☎082-872-1605

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スパルタンX	300,000	木谷	ノーマル
バックランド	420,000	木谷	ノーマル
スターフォース	3,200,500	熊谷	ノーマル
ぺったんピュー	106,630	新堀	ノーマル
グロブダー	117,400	新堀	1面よりノーマル
チャイニーズヒーロー	455,700	GOD	ノーマル
ソンソン	617,050	——	ノーマル
忍者くん	422,230	——	ノーマル
新入社員とおるくん	401,100	PAL	ノーマル
ドラゴンバスター	91,890	原田	ノーマル

プレイシティキャロット久留米店
福岡県久留米市六つ門町2-34三信ビル2F ☎0942-35-4212

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	248,950	東城英寿	
スパルタンX	381,700	深谷研士	
イーアルカンフー	328,300	USA	
バックランド	1,397,760	東城英寿	
ロードファイター	470,500	石川辰雄	
エキサイトバイク	129,410	深谷研士	
忍者くん	356,610	ぐっち	
★B-ウイング	9,999,999	東城英寿	
★ドルアーガの塔	60面クリア	東城英寿	ギル1人
グロブダー	62,480	ぐっち	1面から

ビデオインJOY
兵庫県神戸市長田区若松町5-3-13 ☎078-631-6504

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エキサイトバイク	139,485	松原	
スパルタンX	420,010	O.T.O	
ドラゴンバスター	131,300	田中	
イーアルカンフー	340,800	杉本	
グロブダー	81,840	M.KJ	1面からスタート
忍者くん	1,041,190	BBB	
スターフォース	2,869,300	本田	
ホールランド	194,900	ALICE	
マリオブラザース	1,442,990	伊東	
エクセリオン	1,623,900	小椋	

ビッグキャロット高松店
香川県高松市片原町2-4 ☎0878-22-4555

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スパルタンX	425,240	S・I	
ドラゴンバスター	203,760	BOO	
★B-ウイング	9,999,999	ハスイ・岡本ひさし	
スーパーパンチアウト	999,990	山本建一	
ミステリアスストーンズ	628,708,520	おにく	
ぺったんピュー	515,230	しよみ	
ギャプラス	11,424,700	矢代真己	
バックランド	1,329,450	GATU & まえだ	
ロードファイター	369,520	K・Y	
グロブダー	93,300	おにく	1面から

プレイシティキャロット佐世保店
長崎県佐世保市下京町8-2 ☎0956-24-0786

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ポールポジションII	66,010	山口錦次郎	
スーパーバスケットボール	3,323,200	吉川　武	
バックランド	707,680	山口錦次郎	
空手道	3,500,000	山口健・岩瀬 山口錦次郎	
リバレーション	2,519,680	山口　健	
スターウォーズ	4,137,540	山口　健	28面
ドルアーガの塔	1,704,760	山口錦次郎	
★B-ウイング	9,999,999	山口　健	45面クリア
スパルタンX	334,300	山口錦次郎	
スーパーパンチアウト	781,500	佐藤佳代	

マイコンゲームI.B
兵庫県尼崎市東園田町5丁目46-10 ☎06-494-2373

タイトル	スコア	スコアラー	備考
イーアルカンフー	310,700	サングラスにいちゃん	
ミステリアスストーンズ	241,205,850	イソジ	
ロードランナーII	879,070	橋本	
エキサイトバイク	146,265	AKI	
1942	11,881,300	岸本	
チャイニーズヒーロー	483,900	ミンメイ	
★B-ウイング	9,999,999	モモコ	
バックランド	1,262,580	岸本	
スパルタンX	482,600	リカ	
ドルアーガの塔	1,706,370	カズ	

プレイシティキャロット常磐店
香川県高松市常磐町1-5-9 ☎0878-34-3686

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スパルタンX	498,000	I・Y	
1942	10,422,480	LUM	
ドラゴンバスター	154,320	U・S・A	
リバレーション	2,184,671	ベビーの三好	
ジェダイの復讐	224,080	ベビーのみよし	
ミステリアスストーンズ	22,269,570	波多野裕治	
ギャプラス	2,000,000	岡本ひさし	
バックランド	1,365,350	OKA・SYU	
ロードファイター	373,000	山本	
エキサイトバイク	170,670	岡内一憲	

プレイシティキャロットパーツボックス
熊本県熊本市手取本町4-1 大劇会館内 ☎096-326-0725

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グロブダー	2,510,430	ASCII	99面のみクリア
★ドルアーガの塔	60面クリア	NOO	1コイン 1,246,940
1942	10,119,270	ASCII	
ゼビウス	9,999,990	ASCII	スーパー
ドラゴンバスター	832,600	PZN 松尾	
★B-ウイング	9,999,999	八井圭吾	
★スーパーパンチアウト	999,990	ASCII 他33人	
ソンソン	2,914,340	有働，南	2人合同計
ロードランナー	762,320	大学生	
忍者くん	180,700	BAOH	

ゲームセンター・シグマ
兵庫県三木市志染町広野5-293番地石田ビル1F ☎07948-4-0476

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★スパルタンX	1,196,400	Y.H	
チャイニーズヒーロー	2,128,300	CAT & DOG	
ロードランナー	569,550	岩国　広	
フリッキー	652,170	T.I	
ソンソン	1,504,850	CAT & DOG	
バルーンファイト	254,650	OKA	
エキサイトバイク	361,900	IWAKI	
ゼビウス	4,691,420	健樹	
パンクパニック	3,175,600	ATSUSHI. T	
ジャイロダイン	341,070	Fukuda	

ジョイランド松山
愛媛県松山市大街道1-6-4 ☎0899-33-6806

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スパルタンX	355,650	脇村　尚	ノーマル
バックランド	1,137,046	UNA	ノーマル
ロードファイター	1,092,189	近藤浩充	ノーマル
スターフォース	3,079,200	近藤浩充	ノーマル
★忍者ハヤテ	9,999,900	越智秀利・GIL・蕃崎	ノーマル
1942	10,168,760	近藤浩充	ノーマル
忍者くん	674,050	DRAGON. ELF	ノーマル
ジャイロダイン	3,496,070	近藤浩充	ノーマル
パンクパニック	7,542,100	ACE. A-M	ノーマル
ピンボ	1,283,200	近藤浩充	ノーマル

分大キャロットハウス
大分県大分市旦ノ原ササコエ ☎0975-69-9851

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロードランナーII	565,810	——	
ドラゴンバスター	605,610	RC	
イーアルカンフー	176,500	！	
バックランド	1,508,080	KEN	
スチャラカ空中戦	573,750	RZV	
リバレーション	8面クリア	YOV・RZV	
ぺったんピュー	645,380	RZV	
★B-ウイング	9,999,999	KOH	最終面クリア
1942	287,730	！	
忍者くん	587,500	CARROT Ⓣ	

プレイシティキャロット流川店
広島市中区流川町8-17大平ビル1F ☎082-246-8402

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	473,960	沖洋三(体がやおい)	1コイン
イーアルカンフー	594,600	PRO	15人
ロードランナーII	405,970	FDL	1コイン
スパルタンX	406,240	OUT	
バックランド	2,533,870	真珠郎	トリップ1から
★スーパーパンチアウト	999,990	ARI & PRO	
★グロブダー	178,780	AYK	1〜62面
忍者くん	776,680	HIP	
1942	12,191,490	FDL	
ぺったんピュー	548,460	PAL	

プレイシティキャロット黒崎店
福岡県北九州市八幡西区黒崎2丁目1-1 富士屋ビルB1F ☎093-641-2304

休　載

☆また来月がんばってくださいね！

神宮前キャロットハウス
宮崎県宮崎市神宮2-1-30 神宮前プラザビル ☎0985-29-3967

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	599,230	S.T	1コイン
グロブダー	83,720	NYAMCO	1〜32面
グロブダー	532,410	今村	99面のみクリア
バックランド	1,950,560	今村	
イーアルカンフー	372,400	中野	
1942	11,898,920	NYAMCO	最終面クリア ハードランク
★ドルアーガの塔	60面クリア	NYAMCO, M.H, TOS	1コイン
スチャラカ空中戦	568,600	中野	
★B-ウイング	9,999,999	エロイト, NYAMCO	
エキサイトバイク	274,240	ZIG 山口	

BASIC MAGAZINE あくせすroom

PROGRAMMER OF THE MONTH

影：こんにちは，みなさん。いかがお過ごしでしょうか。今月も，「PROGRAMMER OF THE MONTH」のお時間がやってまいりました。

編：影さん，マイクを片手に，何やってるんですか。

影：見りゃわかるだろ。今月は，テレビ・レポーター風にせまってみたんだ。どうかなー。

編：ふざけてないで，さっそく，Dr.に今月のベスト・プログラマーを発表してもらいましょう。

Dr.D：よっこらしょ。お遊びは終わったかね，お二人さん。

最近，画面にばかり力を入れて，ゲーム性に欠けたものが多くなったとよく言っているが，ぜひ参考にしてもらいたいというゲームが登場したぞ。写真を見てくれ。

影：どれ，どれ。全然おもしろそうには見えないですね。

Dr.D：そうじゃろ。でも，実際にゲームをやってごらんなさい。

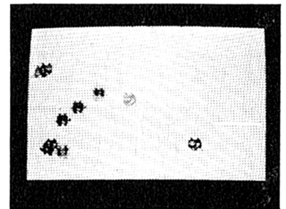
影：こりゃ，おもしろいや。ウハウハ！

Dr.D：画面構成には，全然といっていいほど凝っていないんだが，キャラクタの動きといい，ゲームを盛り上げる効果音といい最高じゃろ。

というわけで，今月は，YAMI君のMSX用「反物質生命体Kage」に決定じゃ。

編：なるほど！みなさんも，そのへんを頭に入れて，がんばってください。

ところで，佳作ですが，X1用「BOMB ATTACK」(杉田哲也君)でした。



《写真》反物質生命体 Kageの実行画面

明日のSTAR PROGRAMMER紹介

―――今月はいまいちでした。次号ガンバッテネ!!―――

ジェット・アタック	福岡県大川市	古賀貴寿君
DEN DEN PON PON	岩手県紫波郡	藤原康伸君
BOXING	京都府福知山市	足立雅之君
Forrow	千葉市	船津宏之君
BOMBER	群馬県伊勢崎市	五十嵐一夫君
SPACE MOVE3	三重県松阪市	大屋雅人君
THE CAVE	兵庫県城崎郡	山本清貴君
せんしゃ	大阪府泉佐野市	角谷直紀君
SKY CRUSH	埼玉県熊谷市	原口　敦君
ゴースト・ハウス	埼玉県上福岡市	宮崎智博君
PB−Fight	岐阜県海津郡	柴田雅文君
FLY BOY	宮城県桃生郡	木村英俊君
スーパー・サブマリン	青森県八戸市	早狩尚武君
LINE LINE	福島県会津若松市	小澤　考君
ラリーSC	東京都府中市	安達　隆君
現代への脱出パートI	大阪府大東市	西島史裕君
BASIC KONG3	神奈川県横浜市	上野寿彦君
CLEVER BOY	岐阜市	川尻博光君
BUG PANIC	茨城県日立市	大友拓郎君
BASIC ENGLISH LESSON	群馬県前橋市	小野沢健至君

投稿ありがとうコーナー

☆60年1月中にプログラムを送ってくれた人たちです☆

角田理彦／岩塚新一／ニコチン大王／三浦智也／日野義敬／東山卓也／宮島恒次／赤岩英明／若林富二男／中野秀裕／鎌田　厚／山口純二／宮脇　浩／BON／大竹　朗／長谷川雅明／佐々木英泰／薄衣洋幸／平野智規／板倉道門／矢口典央／小道隆弘／保田幹太／Y．I／らんだむくん／高原隆吉／流郷幸治／古賀正夫／桐岡昭広／篠田敏男／NOISEMAN／新村裕司／宮田智明／松永　実／小林隆之／酒井洋一／志村信幸／Mr.スランプ／徳留直樹／田中賢一郎／中川裕一／○田○／シーボーズ／岩村浩志／浅川　純／森本恵司／谷川正樹／木口直彦／志垣維康／橘　重隆／高橋秀太／藤野宏彦／河野　誠／檜森和孝／阿部祐史／鈴木利道／金本　修／潮井　徹／石塚敏明／玉山尚太朗／井上純二郎／新明謙二／岩崎利生／箕浦　真／早川民夫／海江田文貴／野口貴也／千葉寿幸／久村賢幸／加藤　徹／中村主税／阿部秀樹／寺内洋平／兼岩　憲／土居　晃／鈴木大輔／平野伸和／大森二郎／又市秀治／瓜生哲也／林　建吾／奈良　誠／影山雄二／丸橋崇弘／高井雅邦／川端英一／伊藤公二／小笠原勝洋／平野清一／梅崎竜太／稗田邦隆／まつくい／足立浩一／中部さくら／小坂隆征／佐藤哲生／加納俊也／Dr. Lapp／合屋茂義／青木伸次／M．Y／筒口影洋／江森　崇／星野勝己／円城寺健／小林　崇／佐々木智義／望月　匡／吉岡昌一／木村秀夫／釼政弘／綾田英樹／佐藤　巧／萩原宜文／長谷川博／浜村典彦／松本憲彦／土田憲一／西田健二／住田　裕／藤本英一／伊達の友人／柳下雅孝／保坂　均／杉村圭一／渡辺龍一／鈴木賢治／原口　敦／秋山智秀／角免俊明／田口健治／中野健二郎／一色史雄／山崎紀徳／高木弘樹／吉田照治／一野瀬昌則／附中3A(2)／鬼塚順之／山家英史／小川建一／タモリくん／高井　円／若林哲也／木村友春／石山正太郎／白井建夫／PB−CLUB／宮川　聡／浜口伸一／大場和樹／巨泉／佐々木孝司／進藤慎一／籾山　寛／都築保信／野口善昭／青木さとし／桜井　智／渡辺恒雄／竹中陽道／犀川泰弘／望月大介／松森泰正／成道利徳／石井秀憲／秋山浩／小川真一／伊藤　渡／松木茂／師匠／成田貴之／本望広樹／伊勢浩之／守永敬弘／菅沼俊宏／四戸徹也／上野秀一郎／今野勝也／中田光二／清水康男／佐々木幸宏／古賀鉄也／中川之宏／山川隆／中尾宏章／奥田建蔵

※全員紹介しきれなくてゴメンなさい！他にもたくさんの方からの応募がありました。どうもありがとう！

全国  マイコンソフト取扱店一覧

北海道
- ★**電波新聞社・札幌支局**：札幌市中央区大通西17－2 ☎011-641-5591
- ★**九十九電機札幌店**：札幌市中央区南2条西3丁目 札信ビル ☎011-241-2299
- ★**YESそうご電器**：札幌市中央区南2条西3丁目 ☎011-214-2811
- ★**そうご電器旭川店**：旭川市4条7丁目 ☎0166-26-2251
- ★**そうご電器苫小牧店**：苫小牧市王子町3丁目1－14 ☎0144-35-2151
- ★**そうご電器サンピアザ店**：札幌市白石区厚別町下野幌493-20 ☎011-892-6081
- ★**そうご電器ニューチカ店**：札幌市中央区大通西3丁目 北洋ビル ☎011-214-2851
- ★**パソコンランド帯広**：帯広市西2条南1丁目19 ☎0155-24-4648
- ★**金市館パソコンランド**：札幌市中央区南2条西2丁目 ☎011-221-8221
- ★**メディア旭川**：旭川市2条通21丁目右10号 ☎0166-33-3300
- ★**OA SHOP PAL**：釧路市星ヶ浦大通1丁目7－1 ☎0154-52-0011
- ★**バイトイン**：帯広市西17条南3丁目4 キッスルハイツ ☎0155-35-6781
- ★**つうけんテレコンショップ釧路**：釧路市黒金町13丁目1 コスモビル ☎0154-25-1161
- ★**つうけんテレコンショップ北見**：北見市北2条東1丁目 大槻ビル ☎0157-61-2611
- ★**メディア札幌**：札幌市中央区南2条西3丁目 丸井今井 ☎011-281-1151
- ★**つうけんテレコンショップ帯広**：帯広市西2条南9丁目サニーデパート3F ☎0155-23-1161
- ★**ICカプセル**：北見市2条西2丁目 サンプラザ ☎0157-23-8444
- ★**名寄ラジオ商会**：名寄市大通南6丁目
- ★**函館西武**：函館市梁川町9－3 ☎0138-55-5511

青森県
- ★**電巧堂チェーン・八戸本店**：八戸市長横町17－1 ☎0178-44-4111
- ★**電巧堂チェーンしんまちプラザ**：青森市新町2－6－26 ☎0177-23-2356
- ★**電巧堂チェーンサンプラザ**：青森市石江字三好143－1 ☎0177-82-7521
- ★**電巧堂チェーンむつ店**：むつ市柳町1－2－14 ☎01752-2-4121
- ★**電巧堂チェーン弘前代官町店**：弘前市代官町3－1 ☎0172-34-2606
- ★**電巧堂チェーン弘前バイパス店**：弘前市城東北4丁目5－5 ☎0172-27-2251
- ★**電巧堂チェーン堅田バイパス店**：弘前市堅田字宮川438－1 ☎0172-34-6230
- ★**電巧堂チェーン五所川原店**：五所川原市旭町29－1 ☎0173-35-3129
- ★**ビデオ&パソコンショップモリヤ**：むつ市新町11－10 ☎0175-22-7242
- ★**マイコンショップトム**：八戸市三日町26 ☎0178-45-5570

岩手県
- ★**電巧堂チェーン・盛岡本店**：盛岡市中央通2－11－1 ☎0196-54-2772
- ★**ホビーショップメカーノ**：花巻市若葉町1－10－12 ☎0198-22-4183
- ★**テクノハウス・エイトピア**：盛岡市館向町3－7 ☎0196-23-4470

秋田県
- ★**緑屋そうご電器**：秋田市中通2－7－6 ☎0188-32-1951
- ★**電巧堂チェーン秋田ひろこうじ店**：秋田市中通2－4－23 ☎0188-34-3151
- ★**電巧堂チェーン新国道泉店**：秋田市保戸野新川向16－2 ☎0188-64-3061
- ★**電子センター秋田**：秋田市川尻町字川口境18－3 ☎0188-32-7815
- ★**電巧堂チェーン秋北中央店**：大館市御成町2－6－1 ☎0186-49-7161
- ★**電巧堂チェーン大曲サンロード店**：大曲市通町3－3 ☎01876-3-5711
- ★**電巧堂チェーン横手バイパス店**：横手市安田字越廻39 ☎01823-3-2221
- ★**電巧堂チェーン本荘店**：本荘市出戸町字岩淵下46 ☎01842-4-5211

宮城県
- ★**電波新聞社・仙台支局**：仙台市一番町1－1－31 ☎0222-27-7211
- ★**電巧堂DAC仙台東口店**：仙台市東七番町125－24 ☎0222-91-4744
- ★**電巧堂チェーン・仙台本店**：仙台市中央2－2－21 ☎0222-47-1141
- ★**庄子デンキ**：仙台市長町2－1－39 ☎0222-47-1141
- ★**庄子デンキ・コンピュータ中央**：仙台市一番町3－6－5 ☎0222-24-5591
- ★**庄子デンキ・石巻本店**：石巻市中央2－12－7 ☎0225-93-1011
- ★**ムーンベース**：仙台市通町2－15－8 ☎0222-71-9700

山形県
- ★**電巧堂チェーン山形七日町本店**：山形市七日町2－1－6 ☎0236-23-1055
- ★**コンピュータショップ**：天童市老野森2－9－4 ☎02365-4-1530
- ★**羽前パーツ**：鶴岡市馬場町5－41（荘内病院前） ☎0235-22-1980
- ★**エルタウン庄子デンキ山形本店**：山形市七日町2－7－43 ☎0236-42-1222
- ★**新庄CQセンター**：新庄市小田島町5－53 ☎02332-3-1586
- ★**ソフトセンター・ハラトク**：米沢市中央1－8－23 ☎0238-23-6228

福島県
- ★**オリエンタルパソコンショップ**：福島市栄町10－11 コルニエッタヤ ☎0245-21-2101
- ★**エルタウン粉又・駅前店**：福島市栄町7－31 ☎0245-21-2011
- ★**郡山西武**：郡山市駅前1－16－7 ☎0249-34-6161
- ★**うすい百貨店**：郡山市中町13－1 ☎0249-32-0001
- ★**いわきマイコンショップ**：いわき市平字立町86 ☎0246-23-0513

茨城県
- ★**カトーデンキ販売**：水戸市柳町1－13－20 ☎0292-26-4170
- ★**メディアポート**：水戸市白梅4－1－13 ☎0292-21-4920
- ★**マルスズ電気**：取手市新町5－17－17 ☎02977-4-1311
- ★**中屋理化学**：日立市神峰町4－21－8 ☎0294-23-0555
- ★**OAショップ浦井**：水戸市南町3－3－39 ☎0292-27-2695
- ★**丸善無線電機㈱土浦ターミナルビル店**：土浦市有明町1－30 ☎0298-22-7601

栃木県
- ★**計測技研**：宇都宮市桜3－2－17 太平ビル3F ☎0286-33-1994
- ★**マイコンプラザビック1**：宇都宮市宮町1－14 ☎0286-21-5150
- ★**宇都宮西武**：宇都宮市馬場通り2－3－12 ☎0286-35-0111
- ★**小林電気**：足利市通り2－2629 ☎0284-21-0131
- ★**ラオックス小山店**：小山市城山町3－3－22 ☎0285-23-4652

山梨県
- ★**システムインナカゴミ甲府**：甲府市丸の内2－4－20 ☎0552-28-3333
- ★**甲府西武**：甲府市丸の内1 ☎0552-32-5111

群馬県
- ★**電波新聞社・関東総局**：高崎市高砂町48 ☎0273-26-3206
- ★**民生電気**：高崎市問屋町2－4－5 ☎0273-61-4535
- ★**青木電気サービス**：高崎市新町80 ☎0273-23-9275
- ★**アサヒ商会**：高崎市問屋町2－8－2 ☎0273-63-1111
- ★**パソコンショップマエハラ**：大田市本町21－3 ☎0276-25-3410
- ★**あやめ模型**：渋川市長塚町1801－1 ☎0279-23-3732
- ★**クリマデンキ**：前橋市表町2－10－23 ☎0272-24-0110
- ★**大竹文具店**：伊勢崎市本町1－18 ☎0270-25-5550
- ★**ソフトショップラム**：前橋市新前橋町17－13 ☎0272-53-7594
- ★**たけのうち電器**：沼田市東原新町1820 ☎0278-2-3653
- ★**プログラムバンク**：高崎市飯塚町97－1 高義ビル1F ☎0273-63-1369
- ★**プログラムバンク前橋店**：前橋市天川原町8－1 ☎0272-23-7408
- ★**サカキ**：高崎市問屋町1－10－26 ☎0273-62-1500
- ★**TECHNO**：高崎市連雀町BIBI高崎地階 ☎0273-22-1300
- ★**前橋西武**：前橋市本町2 ☎0272-34-1011
- ★**パソコンランド21**：前橋市表町1－1－14 ☎0272-23-4462

埼玉県
- ★**ラオックスわらび店**：蕨市塚越1－5－6 ☎0484-43-2161
- ★**ラオックス浦和店**：浦和市高砂1－12－1 コルソ4F ☎0488-24-5311
- ★**ラオックス北浦和店**：浦和市北浦和5－1 ☎0488-33-8811
- ★**ラオックス小手指店**：所沢市小手指町1－43－3 ☎0429-23-1851
- ★**ラオックス大宮店**：大宮市錦町630 ☎0486-44-3551
- ★**ラオックス岩槻店**：岩槻市東町1－8－11 ☎0487-57-2561
- ★**ラオックス春日部店**：春日部市中央1－18－5 ☎0487-54-4171
- ★**ラオックス川口店**：川口市栄町3－9－13 ☎0482-56-0011
- ★**ラオックス志木店**：志木市本町5－17－5 ☎0484-74-9041
- ★**大宮西武**：大宮市宮町1 ☎0486-42-0111
- ★**福岡無線**：川越市連雀町3－2 ☎0492-22-0362
- ★**トータス電化**：南埼玉郡宮代町学園台1－4－9 04803-4-7721
- ★**大田デンキ**：新座市東北2－31－15 ☎0484-73-1511
- ★**コクサイパソコンセンター**：上福岡市上福岡1－2－4 ☎0492-66-5591
- ★**マイコンランド浦和**：浦和市高砂2－8－10 仲銀座共同ビル ☎0488-22-3791
- ★**トヨムラ大宮店**：大宮市宮原町3－515－2 ☎0486-52-1831
- ★**パソコンショップカーク**：熊谷市弥生町2－47 ☎0485-25-4432
- ★**マツモト電器東松山店**：東松山市箭弓町1－5－15 ☎0493-23-1397
- ★**兼立電工**：大里郡江南村押切2632－1 ☎0485-36-1155

千葉県
- ★**ユニフ中村屋柏本店**：柏市柏3－1－1 ☎0471-67-3333
- ★**家電のササキ**：鴨川市横渚292 ☎04709-2-1323
- ★**船橋東武**：船橋市本町7 ☎0474-25-2211
- ★**船橋西武**：船橋市本町1 ☎0474-25-0111
- ★**ムーミン船橋ららぽーと店**：船橋市浜町2－1－1 ららぽーと内 ☎0474-33-3711
- ★**タニカツ電機販売**：流山市江戸川台東2－7 ☎0471-54-1111
- ★**サンユー**：館山市稲162 ☎0470-23-1276
- ★**ラオックス市原店**：市原市五井町2343－1 ☎0436-21-5331
- ★**ラオックス稲毛店**：千葉市小仲台2－8－17 ☎0472-53-2136
- ★**ラオックス千葉店**：千葉市新千葉1－1－1 ☎0472-27-5318
- ★**ラオックス船橋店**：船橋市浜町2－1－1 ☎0474-34-3971

東京都
- ★**J&P渋谷店**：渋谷区道玄坂2－28－4 ☎03-496-4141
- ★**J&P町田店**：町田市森野1－39－16 ☎0427-23-1313
- ★**J&P八王子店**：八王子市旭町1－1 八王子そごう7F ☎0426-26-4141
- ★**マイコンセンター60**：豊島区東池袋1－21－5 ☎03-980-1360
- ★**池袋西武**：豊島区南池袋1 ☎03-981-0111
- ★**渋谷西武**：渋谷区宇田川町21－1 ☎03-462-0111
- ★**A&Vしらくら**：北区上十条2－27－12（十条駅前） ☎03-905-0221
- ★**マイコンセンターCOM**：千代田区神田佐久間町1－8－4 ニュー千代田ビル ☎03-251-8951
- ★**小田急百貨店8Fマイコンコーナー**：新宿区西新宿1－1－3 ☎03-348-0269
- ★**ラオックス本店**：千代田区外神田1－2－9 ☎03-253-7111
- ★**ラオックスサウンドショップ**：千代田区外神田1－15－3 ☎03-253-7111
- ★**ラオックス中央店**：千代田区外神田1－13－3 ☎03-253-1341
- ★**ラオックスソフトショップ**：千代田区外神田1－15－18 ☎03-253-7111
- ★**ラオックス新宿店**：新宿区新宿3－15－16 ☎03-350-1241

★お近くに取扱店のない方は通信販売をご利用ください。なお，ニデコム，ハドソン，キャリーラボ，データポップ各社のソフトも取扱っております。いずれも代金＋送料（1本240円，ゼビウス・ジョイスティック付は350円）を現金書留で電波新聞社出版販売部までお送りください。

全国JPマイコンソフト取扱店一覧

★ラオックス調布店：調布市小島町1－35－15　☎0424-84-0211
★ラオックス三鷹店：三鷹市野崎198　☎0422-32-3741
★ラオックス吉祥寺店：武蔵野市吉祥寺本町1－20－3　☎0422-21-3471
★ラオックス荻窪店：杉並区上荻窪1－19－11　☎03-398-5100
★ラオックス錦糸町店：墨田区江東橋3－14－5　☎03-634-2131
★ラオックス蒲田店：大田区西蒲田7－66－3　☎03-734-5171
★ラオックス小岩店：江戸川区南小岩7－26－17　☎03-672-1061
★電化プラザセルコ：町田市南成瀬1－3　相高ショッピングセンタ☎0427-28-7090㈹
★ムラウチ電気：八王子市大和田町5－1－21　☎0426-42-6211
★㈱ダイナミックオーディオ新橋店：港区新橋2－16－1ニュー新橋ビル☎03-503-2611
★九十九電機㈱7号店：千代田区外神田1－9－9　☎03-253-4199
★東陽電機㈱門前仲町店：江東区富岡1－8－5　☎03-630-5151
★丸善無線電機㈱本店：千代田区神田佐久間町1－8　☎03-255-4911
★丸善無線電機㈱立川ターミナルビル店：立川市曙町2－1－1　☎0425-27-6211
★丸善無線電機㈱立川第1デパート店：立川市曙町2－2－25　☎0425-27-5316
★ヤマギワテクニカ：千代田区外神田4－3－1　☎03-253-0121
★ヤマギワソフトショップ：千代田区外神田4－1－1　☎03-253-2111
★ヤマギワ玉川店：世田谷区玉川3－17－1　玉川高島屋S・C南館5F☎03-708-1638
★真光無線㈱：千代田区外神田1－15－16　秋葉原ラジオ会館6F　☎03-255-0450
★㈱富士音響マイコンセンターRAM：千代田区外神田1－15－16　秋葉原ラジオ会館7F　☎03-255-7820
★ロケット本店：千代田区神田佐久間町1－14－1　☎03-257-0606
★ロケット2号店：千代田区外神田1－15－9　☎03-257-0233
★ロケット3号店：千代田区外神田1－4－6　☎03-257-0345
★ロケット5号店：千代田区外神田1－13－1　☎03-255-1531
★ロケット6号店：千代田区外神田4－3－2　☎03-251-2051
★ミナミ電気：千代田区外神田1－15－2　☎03-257-0373
★西川無線：千代田区外神田1－16－10　☎03-253-2713
★シントク電気本店：千代田区外神田1－10－9　☎03-255-0271
★シントクエコー店：千代田区外神田1－16－9　☎03-255-0271
★マイコンベース銀座：中央区銀座1－8－21　☎03-535-3381
★CVAジャスコ葛西店：江戸川区西葛西3－9－19　☎03-675-5111
★CVAジャスコ秋葉原本店：千代田区外神田4－4－2　☎03-258-3711
★㈱サンビック：国立市北1－6－6　☎0425-76-6651
★東急ハンズ渋谷店6A：渋谷区宇田川町12－18　☎03-476-5461
★東急ハンズ町田店：町田市原町田4－1－17　☎0427-28-2608
★三光堂文具店：中野区野方6－30－24　☎03-330-0406
★池袋東武：豊島区西池袋1☎03-981-2211
★ダイナミックオーディオ池袋店：豊島区南池袋1－28－2パルコ5F☎03-987-3081
★上新電機みたか店：三鷹市野崎100　☎0422-31-6251

神奈川県

★ビブレ海老名マイコンランド：海老名市国分寺字関免100　☎0462-32-7777
★横須賀マイコンビデオセンター：横須賀市小矢部2－6－4　☎0468-53-3398
★トヨムラTmd横浜：横浜市中区松影町1－3－7　☎045-641-7743
★杉村電機商会：足柄上郡松田町庶子1490　☎0465-82-4518
★日進㈱本店：横浜市西区南幸2－15－5　☎045-314-5111
★㈱ニチイ横浜店：横浜市西区南幸2－15－13　☎045-314-2121
★FLEX小田原：小田原市城山1－4－1新幹線ビル2F　☎0465-35-5591
★アポロ模型：小田原市曽比1959　☎0465-36-8192
★㈱ジムドーコンピュータスクール：藤沢市藤沢541-24　☎0466-23-8221
★藤沢西武：藤沢市南藤沢3－1　☎0466-27-0111
★セキグチデンキ：川崎市川崎区駅前本町5－3　☎044-244-5421
★ニューライフタカハシ：川崎市中原区木月410　☎044-411-8221
★鎌倉書店：鎌倉市大船1－24－1　☎0467-46-2619
★マイコンショップアイザワ：横浜市中区大平町1　☎045-641-4337
★ウエムラオーディオ：小田原市城内2－21　☎0465-23-3591
★ダイオーあざみ野店：横浜市緑区あざみ野1－7－1　☎045-901-5462
★ICボックスイノウエ：中郡二宮町中里2－2－15　☎0463-71-3367
★ラオックス戸塚店：横浜市戸塚区戸塚町3－3970　☎045-881-3161
★ラオックス厚木2号店：厚木市中町4－16－6　☎0462-22-2722
★ラオックス大和店：大和市深見西1－2－20　☎0462-61-2011
★ラオックス横浜伊勢佐木町店：横浜市中区伊勢佐木町1－7　☎045-261-1251

静岡県

★電波新聞社・静岡支局：静岡市日出町1－2　☎0542-54-6405
★すみやパソコンアイランド：静岡市七間町7　☎0542-55-8819
★マルツ電波静岡店：静岡市八幡2－11－9　☎0542-85-1181
★マルツ電波板屋町店：浜松市板屋町102-12　☎0534-54-2366
★日経社三島店：三島市一番町20－3　☎0559-72-1546
★オークラ電化センター：伊東市湯川1-12-12　☎0557-36-1307
★浅井：富士宮市中央町11-18☎0544-26-5201
★ベスト電器エル＆エル：静岡市馬渕2－8－1　☎0542-82-7070
★フューチャーイン浜松：浜松市旭町68－2　☎0534-54-6633
★システムイン吉野：藤枝市田沼2－12－44　☎0546-36-0630
★マイコンシステムハウス・ミニマックス：浜松市葵東1－10－21　☎0534-37-1738
★メルバII：浜松市大蒲町85－11　☎0534-64-8412
★朋電舎販売センター：焼津市焼津6－12
★コンピュータハウス・ザ・ミクロ：三島市栄町11－6　栄ビル1F　☎0559-71-9217
★伊東マイコンソフトセンター：伊東市和田1－7－11　☎0557-36-8490
★スガヤ無線商会：富士市長通り104－3　☎0545-61-1417
★マイコンショップクリエイト：袋井市高尾1160－1　☎05834-2-3755
★浜松西武：浜松市鍛冶町15☎0532-53-2111
★静岡西武：静岡市紺屋町6☎0542-54-5151
★沼津西武：沼津市大手町3☎0559-51-0111
★ライブシティともえ：富士市吉原2－8－1　☎0545-52-4006

岐阜県

★岐阜マイコンセンター：岐阜市鹿島町8－43　☎0582-51-6338
★カネダ電気：各務原市蘇原三柿野町2－10　☎0583-89-2288
★ニシオ電器：中津川市新町5－20　☎05736-6-4048
★小川無線商会：大垣市宮町2－29　☎0584-78-7687

新潟県

★電波新聞社・新潟支局：新潟市下所島203　☎0252-45-2526
★東京石丸電気新潟店：新潟市東大通1－8－32　☎0252-43-1400
★でんきのアイコー：上越市本町5－4－8　☎0255-23-4040
★マイコンショップアルファ：上越市本町2－1－25　☎0255-43-4850
★星光ベーシック：南魚沼郡六日町中央通り124－21　☎02557-2-2733
★長岡ハムセンター：長岡市柏町1－5－17　松電ボウル1F　☎0258-32-8661
★デンケンジャパン：長岡市平島町字下新田63－17　☎0258-23-1881
★コンピューターシステム：三条市荒町1－12－30　☎02563-5-5795
★本所屋商店：加茂市仲町2－3　☎02565-2-1580
★J＆P三共新潟店：新潟市東大通1－3－9　☎0252-43-6671

長野県

★電波新聞社・松本支局：松本市白坂2－4－21　☎0263-36-2266
★マイコンショップ諏訪：茅野市塚原1-12-6　☎0266-73-2900
★マイコンショップパートナー：更埴市屋代2451　☎02627-2-1817
★アルゴジャパン：上伊那郡辰野町宮所19　☎02664-2-2022
★シマコーシステム：松本市大手3－2－21　☎0263-35-1616
★小野電気商会：松本市深志1－2　☎0263-35-3922
★システム開発：松本市高宮西2－14　☎0263-27-1903
★マイコンランド上田：上田市中央西1－15－28　☎0268-24-3515
★イヨ電子：須坂市横町301☎02624-8-2399
★上田西武：上田市天神1－5－6　☎0268-24-7111
★藤野屋：諏訪郡下諏訪町御田町3156－1　☎0266-28-7454
★ホビーショップ丸信：諏訪市清水1－2－20　☎0266-52-3287

富山県

★丸の内カラー：富山県星井町3－6－18　☎0764-22-3100
★無線パーツ㈱：富山市掛尾町297－1　マイコンビル　☎0764-21-6822
★三共新庄店：富山市双代町1－12　☎0764-42-2131
★三共熊野店：高岡市新成町76－1　☎0766-25-6003

石川県

★電波新聞社・金沢支局：金沢市鱗町81－1　☎0762-63-8661
★ユニー金沢店：金沢市中村町10－20　☎0762-43-7878
★ユニー加賀店：加賀市大聖寺東町1－30　☎07617-3-1141
★丸の内カラー金沢本店：金沢市増泉1-537-1　☎0762-41-1085
★パソコンショップロジックハウス：金沢市八日市4－118－2　☎0762-49-6347
★三共てらじ店：金沢市寺地2－3　☎0762-47-2524
★小松西武：小松市土居原町9☎0761-24-1611

福井県

★マルツ電波：福井市豊島2－7－4　☎0776-21-2360
★片山電気：福井市中央1－5－3　☎0776-23-3360
★丸の内カラー福井店：福井市二の宮1－112　☎0776-27-1563
★コマツパソコンセンター：小松市土居原町186　☎0761-22-4672

愛知県

★電波新聞社・名古屋支局：名古屋市中区栄3－17－15　☎052-261-4541
★クリエイトショップロジック：半田市乙川薬師町2－8　☎0569-21-7675
★カトー無線亀島店：名古屋市中村区井深町17－15　☎052-452-2421
★カトー無線パーツ：名古屋市中区栄3－32－28　☎052-262-6471
★トヨムラ名古屋店：名古屋市中区大須3－30－86　☎052-263-1660
★名古屋Byteショップ：名古屋市中区大須3－30－86　☎052-263-1629
★J＆P：名古屋市中区栄3－4－5　☎052-261-9201
★CVAジャスコ岡崎店：岡崎市康生通西2－20－2　☎0564-21-0211
★コンピュータサービスロジック：春日井市鳥居松町2－263　☎0568-84-2271
★マイコンショップイシバシ：碧南市碧南中央駅2F　☎0566-48-2323
★カトー無線半田店：半田市昭和町2－40　☎0569-22-7186
★カトー無線江南店：江南市赤童子町桜道23－1　☎05875-5-6260
★カトー無線東海店：東海市富木島町田面80－1　☎0560-61-8321
★パソコンショップΣ：名古屋市中区大須3－30－37　☎052-251-8334
★春日井西武：春日井市六軒屋町字東丘22

☎0568-84-3131
★マツヤデンキ今池店：名古屋市千種区大久平町１－45　☎052-733-9191
★マツヤデンキ藤ヶ丘店：名古屋市名東区明ヶ丘126　☎052-776-4441
★マツヤデンキ春日井店：春日井市瑞穂通６－26　☎0568-81-7877
★マツヤデンキ中村店：名古屋市中村区豊岡通１－13　☎053-481-2677
★豊橋西武：豊橋市駅前大通１－43　☎0532-53-2111

三重県

★マイクロキャビン：四日市市鵜の森１－２－15　☎0593-51-6482
★ＣＶＡ四日市：四日市市諏訪栄町６－２　☎0593-51-1111
★Ｊ＆Ｐ津店：津市丸の内31－20　☎0592-26-0111
★Ｊ＆Ｐ四日市店：四日市市鵜の森２－１－19　☎0593-54-3366
★河合無線伊勢ホームセンター：伊勢市一之木２－12－４　☎0596-24-8111
★システムハウスラム：鈴鹿市神戸１－10－１　☎0593-82-0857

滋賀県

★ソフテック：大津市馬場１－４－20　☎0775-26-1563
★ＣＢワールド・フジノ：彦根市平田町152－２　☎0749-24-6561
★ビバ瀬田店：大津市一里山１－３－１　☎0775-45-7319
★坂口テレビ：大津市大萱１－２－29　☎0775-43-1212
★西武百貨店関西大津店：大津市におの浜２－３－１　☎0775-25-0111
★関西エイト：栗太郡栗東町霊仙寺761　☎0775-52-4703

京都府

★電波新聞社・京都支局：京都市中京区柳馬場御池下ル８－65　☎075-221-8021
★ベストショップ・レオナ：宇治市小幡御蔵山商店街　☎0774-32-3003
★豊島電気：京都市伏見区深草直違橋３丁目　☎075-641-5368
★ユアーズ：京都市中京区西大路御池東　☎075-801-8231
★ＡＶＰシゲミツ：京都市山科区竹鼻竹ノ街道町81　☎075-591-0035
★システムハウス洛北：京都市左京区花園橋バス停北へ100m　☎075-722-7100
★谷山無線電機３号店：京都市下京区寺町通高辻上ル　☎075-351-2102
★パソコンプラザ二条：京都市中京区二条通寺町東入ル　京都電工内　☎075-211-7321
★ヒエン堂本店：京都市下京区寺町通綾小路下ル　☎075-361-0371
★マイコンショップＷＥＳＴ：京都市右京区太秦安井１丁田町１　☎075-801-2293
★イズミヤ京都店：京都市南区九条西山王寺31　☎075-671-8998
★小野電化亀岡店：亀岡市追分町馬場通り24－６　☎07712-3-3385
★システムハウス福知山：福知山市北本町90－１　☎0773-23-8110
★ニノミヤムセン京都店：京都市下京区寺町通四条下ル　☎075-361-9166
★タクト：宇治市小倉町南浦30－114　☎0774-20-0784
★上新電機京都近鉄店：京都市下京区烏丸通七条下ル　東塩小路町702　☎075-341-5769
★Ｊ＆Ｐ京都寺町店：京都市下京区寺町通仏光寺下ル恵美須之町549　☎075-341-3571
★上新電機山科店：京都市山科区音羽野田町24－１　☎075-593-5777
★上新電機大久保店：宇治市広野町西裏90－１　☎0774-44-0337
★上新電機ながおか店：長岡京市長岡２－１－30　☎075-922-5413
★上新電機ろくじぞう店：宇治市六地蔵奈良町21－６　☎0774-32-4011

大阪府

★電波新聞社・大阪本社：大阪市北区中之島３－２－４　☎06-203-3361㈹
★ニノミヤムセン本店：大阪市浪速区日本橋４－11－４　☎06-643-2031
★ニノミヤムセンパーツ店：大阪市浪速区日本橋４－19－14　☎06-643-2039
★ニノミヤムセンＥＬホビー店：大阪市浪速区日本橋５－４－15　☎06-643-1681
★ニノミヤムセン香里店：寝屋川市香里新町７－３　☎0720-32-2694
★ニノミヤムセン茨木店：茨木市双葉町８－３　☎0726-34-1155
★ニノミヤムセン藤井寺店：藤井寺市岡１－1141－１　☎0729-39-9206
★ニノミヤムセン箕面店：箕面市芝153－９　☎0727-24-0331
★ニノミヤムセン布施店：東大阪市足代北町２－５　☎06-781-6865
★中川無線電機中店：大阪市浪速区日本橋４－10－４　☎06-643-2850
★中川無線電機千里店：豊中市新千里東１－３千里中央センター専門店　☎06-832-9516
★中川無線電機小阪店：東大阪市御厨33－１　☎06-789-9451
★中川無線電機泉北店：堺市竹城台３－22－11　☎0722-91-3325
★Ｊ＆Ｐテクノランド：大阪市浪速区日本橋５－６－７　☎06-644-1413
★Ｊ＆Ｐメディアランド：大阪市浪速区日本橋４－57－１　☎06-644-1613
★Ｊ＆Ｐくずは店：枚方市楠葉並木２－22　☎0720-56-8181
★Ｊ＆Ｐ千里中央店：豊中市新千里東町１－３－204　☎06-834-4141
★ＣＳＫ：大阪市北区梅田１－１－３　大阪駅前第３ビルＢ１　☎06-345-3351
★ＯＭＣ：大阪市東淀川区菅原６－28－12
★せいでん箕面店：箕面市箕面６－1286　☎0727-22-5127
★システム・ボート和泉：和泉市松尾寺町79　9－11　☎0725-55-2446
★㈱コム関西支社：大阪市北区梅田　大阪駅前第４ビル25Ｆ　☎06-347-1381
★㈱日創：大阪市北区曽根崎１－４－６　新御堂筋ビル　☎06-311-0030
★カメラのナニワ・リトルナサ：大阪市南区大宝寺仲野町36　☎06-245-0005
★丸善無線電機㈱：大阪市浪速区日本橋５－９－16　☎06-641-0110
★フューチャーランド泉佐野：泉佐野市市場町1013　☎0724-64-3300
★ミドリ電化池田本店：池田市満寿美町２－８　☎0727-51-4671
★ミドリ電化くずは店：枚方市楠葉並木１－38－５　☎0720-50-7200
★ミドリ電化淡路店：大阪市東淀川区淡路４－９－16　☎06-323-5560
★ミドリ電化庄内本店：豊中市庄内東町２－７－11　☎06-336-1152
★ミドリ電化高槻店：高槻市上本町６－21　☎0726-76-1135
★ミドリ電化八尾店：八尾市北本町２－15－28　☎0729-96-8591
★上新電機日本橋１ばん館：大阪市浪速区日本橋５－１－11　☎06-644-1813
★上新電機日本橋３ばん館：大阪市浪速区日本橋３－７－５　☎06-644-1713
★上新電機日本橋５ばん館：大阪市浪速区日本橋４－12－４　☎06-644-1513
★上新電機日本橋もりや館：大阪市浪速区日本橋４－10－１　☎06-631-0815
★上新電機日本橋７ばん館：大阪市浪速区日本橋４－11－３　☎06-644-1661
★上新電機京阪京橋店：大阪市都島区東野田町１－５－１　☎06-353-3186
★上新電機せんばやし店：大阪市旭区千林２－11－24　☎06-952-3166
★上新電機阪急三番街店：大阪市北区芝田１－１－３　☎06-372-6912
★上新電機あびこ店：大阪市住吉区苅田５－19－19　☎06-607-0950
★上新電機ながよし店：大阪市平野区長吉出戸６－14－32　☎06-790-8401
★上新電機堺東店：堺市北瓦町１－26　☎0722-22-0950
★上新電機北野田店：堺市丈六174－３　☎0722-37-7561
★上新電機泉北パンジョ店：堺市茶山台１－３－１　☎0722-93-7001
★上新電機いずみふちゅう店：泉大津市東豊中町１－６－24　☎0725-44-5577
★上新電機きしわだ店：岸和田市土生町2415－３　☎0724-37-1021
★上新電機尾崎店：泉南郡阪南町下出42－１　☎0724-71-6061
★上新電機松原店：松原市高見里４－５－36　☎0723-36-7001
★上新電機藤井寺店：藤井寺市岡１－15－12　☎0729-54-5971
★上新電機金剛店：富田林市寺池台１－９　☎07212-9-2406
★上新電機八尾店：八尾市北本町１－４－22　☎0729-98-8660
★上新電機布施店：東大阪市足代北２－61－２　☎06-781-0174
★上新電機瓢箪山店：東大阪市瓢箪山町３－４　☎0729-84-6441
★上新電機すみのどう店：大東市赤井３－１－２　☎0720-75-1055
★上新電機ねやがわ店：寝屋川市緑町４－20　☎0720-34-1160
★上新電機枚方店：枚方市禁野本町１－16　☎0720-56-7295
★上新電機いばらき店：茨木市双葉町２－18　☎0726-32-8741
★上新電機たかつき店：高槻市北園町18－５　☎0726-85-1991
★上新電機せっつとんだ店：高槻市大畑町24－10　☎0726-93-7521
★上新電機すいた店：吹田市高浜町４－11　☎06-381-7321
★上新電機江坂店：吹田市豊津町14－９　☎06-385-5454
★上新電機庄内店：豊中市庄内西町３－２－９　☎06-334-3356
★上新電機いけだ店：池田市満寿美町４－３　☎0727-51-2321
★上新電機はりなかの店：大阪市東住吉区湯里１－２－２　☎06-703-2211
★上新電機いずみさの店：泉佐野市高松東１－１－11　☎0724-64-3833
★マツヤデンキ日本橋店：大阪市浪速区日本橋筋３－27　☎06-631-3045
★マツヤデンキ寝屋川店：寝屋川市緑町３－５　☎0720-34-5005
★マツヤデンキ枚方店：枚方市禁野本町１－894－４　☎0720-47-6475
★マツヤデンキ八尾店：八尾市本町７－15－25　☎0729-91-3901
★マツヤデンキ藤井寺店：藤井寺市岡２－226－４　☎0729-39-8100
★天勝コンピューター：東大阪市鴻池元町11－１　☎06-746-1552

奈良県

★上新電機奈良店：奈良市三条町478－１　☎0742-24-3831
★上新電機がくえん北店：奈良市学園北１－８－10　☎0742-43-1361
★上新電機がくえん南店：奈良市学園大和町２－110－３　☎0742-46-1281
★上新電機さいだいじ店：奈良市二条町２－54－３　☎0742-34-7965
★上新電機しんおおみや店：奈良市法華寺町83－５　☎0742-35-2611
★上新電機大和郡山店：大和郡山市柳３－32　☎07435-3-5471
★上新電機八木店：橿原市八木町１－７－３　☎07442-4-1761
★上新電機たわらもと店：磯城郡田原本町千代574－１　☎07443-3-4041
★上新電機おうじ店：北葛城郡王寺町王寺２－12－12　☎0745-32-1311
★上新電機大和高田店：大和高田市磯野東町４－１　☎0745-22-3646

和歌山県

★ニノミヤムセン和歌山店：和歌山市元寺町４－３　☎0734-32-5121
★ニノミヤムセン和歌山エレホビー店：和歌山市本町４－18　☎0734-32-5661
★上新電機わかやま店：和歌山市中島368　☎0734-25-1414

兵庫県

★電波新聞社・神戸支局：神戸市中央区三宮町３－９－15　☎078-391-5885
★せいでん三宮本店Ｃ･SPACE：神戸市中央区三宮町１－５－８　☎078-391-8171
★せいでん姫路本店Ｃ･SPACE：姫路市光源寺前町11　☎0792-88-1717
★せいでん伊丹本店Ｃ･SPACE：伊丹市西台１－４－１伊丹セントラル　☎0727-73-0551
★せいでん東加古川店Ｃ･SPACE：加古川市野口町野口字大仏129－62　☎0794-25-2011
★せいでん三木店Ｃ･SPACE：三木市大村字砂176－１　☎07948-3-1630
★せいでん明石本店：明石市大明石１－７－４　白菊グランドビル内　☎078-917-5555
★せいでん加古川店：加古川市加古川町篠原町２－４　☎0794-21-0551
★マツヤデンキ小林店：宝塚市小林４－７－22　☎0797-72-0879
★せいでん尼崎店：尼崎市神田北通６－152　☎06-412-4771
★せいでん甲子園店：西宮市甲子園北町２－２　☎0798-66-2118
★せいでん阪神甲子園店：西宮市甲子園６番町16－13　☎0798-47-1330
★せいでん西宮本店：西宮市常磐町１－27－

101 ☎0798-36-1155
★せいでん西宮北口店：西宮市甲風園１－９－３ ☎0798-64-3232
★せいでん芦屋店：芦屋市大原町９－１ ☎0797-32-1581
★せいでん南芦屋店：芦屋市茶屋之町10－７ ☎0797-32-4000
★せいでん本山店：神戸市東灘区田中町１－７－26－101 ☎078-441-2061
★せいでん御影店：神戸市東灘区御影本町２－16－４ ☎078-821-1285
★せいでん湊川店：神戸市兵庫区東山町４ ニュー湊川ショッピングセンタ ☎078-551-0260
★せいでん土山店：明石市魚住町清水字追越2181 ☎078-942-2632
★せいでん西明石ホームセンター：明石市鳥羽871 ☎078-928-7165
★せいでん広畑店：姫路市広畑区東新町１－23 ☎0792-36-8801
★せいでん北姫路店：姫路市増井新町２－27 ☎0792-24-1781
★せいでん姫路南店：姫路市飾磨区三宅１－19 ☎0792-25-2101
★せいでん今宿店：姫路市東今宿６－１－27 ☎0792-98-1515
★せいでん淡路店：洲本市塩屋１－439－12 ☎07992-2-4453
★せいでん赤穂店：赤穂市加里屋中州２－53－２ ☎07914-5-1552
★せいでん相生店：相生市那波大浜町19 ☎07912-3-1660
★せいでん神戸デパート店：神戸市長田区腕塚町５－５－12 神戸デパート３Ｆ ☎078-641-6251
★せいでん板宿店：神戸市須磨区平田町２－３ 板宿駅前ビル１Ｆ ☎078-731-3141
★せいでん鈴蘭台店：神戸市北区鈴蘭台北町１－14－16 ☎078-591-6001
★せいでん西鈴蘭台店：神戸市北区南五葉１－１－２ ☎078-591-3904
★せいでん三田店：三田市三輪字杉の元704 三田ビル１Ｆ ☎07956-3-3771
★せいでん西脇店：西脇市上野字東谷119 ☎07952-3-5401
★せいでん名谷店：神戸市須磨区中落合２－２－３須磨パティオ３号館 ☎078-791-8171
★せいでん垂水店：神戸市垂水区神田町115－３ ☎078-708-5551
★せいでん舞子店：神戸市垂水区舞子台８－５－26 ☎078-784-1319
★黒田電機：豊岡市千代田町８－18 ☎07962-2-2121
★ニノミヤムセン神戸店：神戸市中央区三宮町１－３－10 ☎078-391-6356
★ニノミヤムセン姫路店：姫路市東郷町字大縄場1452－20 ☎0792-88-2363
★ミドリマイコンランド西宮：西宮市両度町７－17 ☎0798-64-8810
★ミドリ電化尼崎本店：尼崎市昭和南通７－186 ☎06-412-1830
★ミドリ電化塚口本店：尼崎市南塚口町１－１－14 ☎06-429-2137
★上新電機にしのみや店：西宮市河原町５－11 ☎0798-71-1171
★上新電機いたみ店：伊丹市昆陽池１－69 ☎0727-77-5101
★上新電機尼崎三和店：尼崎市神田中通６－222 ☎06-412-2681

岡山県

★ベストマイコン岡山：岡山市中山下１－10－20 ジョリビル３Ｆ ☎0862-23-7107
★システムイン岡山：岡山市田町１－10－１ ☎0862-33-2236
★山陽電器研究所：赤磐郡瀬戸町瀬戸 ☎08695-2-2176

広島県

★電波新聞社・広島支局：広島市中区基町13－７ ☎082-228-5581
★第一産業本店：広島市中区紙屋町２－１－18 ☎082-247-9111
★第一産業各支店
★アーバン電子：広島市中区大手町１－１－22 ☎082-246-0993
★松本無線パーツ：広島市中区銀山町２－６ ☎082-243-4451
★シナプス１：広島市中区八丁堀８－12 今元ビル３Ｆ ☎082-228-1230
★井口電機：広島市安芸区瀬野川町中野6289－１ ☎082-892-0239
★尾道電子パーツ：尾道市西御所町８－７ ☎0848-25-4582
★国際マイコンサービス：三原市港町622-30 ☎0848-63-0311
★パソワード：竹原市竹原町北堀1567－５ ☎08642-2-0674
★森田電機商会：高田郡吉田町吉田４丁目1272 ☎08264-2-0127
★府中アベニュー：安芸郡府中町大通２丁目14－13 ☎082-282-6476
★マイコンショップＹＥＴ：福山市今町２－２ ☎0849-22-2411
★マイコンプラザショウエイ：福山市東深津町２－104－１ ☎0849-24-7122

山口県

★電波新聞社・下関支局：下関市東大和町１－１－７ ☎0832-67-7478
★ベスト電器萩店：萩市土原川島沖田464 ☎08382-5-6600
★三文字屋：光市虹ヶ浜３－４－19 ☎0833-71-0251
★エレパーツニシマル：宇部市上町１－３－２ ☎0336-21-0010
★システムサンワールド：岩国市麻里布３－15－６ ☎0827-23-0333

徳島県

★都電機商会：徳島市寺島本町東２丁目 ☎0886-22-2134
★リビング東和２ばん館：徳島市昭和町４－12 ☎0886-22-9155
★昭光コンピュータープラザ：徳島市かちどき橋１－34 ☎0886-22-8828
★川上電器中央店：鳴門市撫養町小桑島前浜1103 ☎08868-5-2245
★ニイデンキ本店：阿南市富岡町 ☎0884-22-0463

香川県

★電波新聞社・高松支局：高松市亀井市２－１ ☎0878-61-3111
★野田屋電気：高松市丸亀町１－３ ☎0878-51-4545
★宮脇書店：高松市丸亀町4-8 ☎0878-51-3733
★英弘チェン高松店：高松市丸亀町２－14 ☎0878-51-7222
★ミツシマ：善通寺市大通り町461－12 ☎08776-2-2493

愛媛県

★マイコンハウス：松山市港町４－５－11 ☎0899-47-0765
★テジック興安：新居浜市新須賀町２－２－18 ☎0897-34-8286
★デジック：松山市本町6-6-7 ☎0899-24-0914
★英弘チェン千舟店：松山市千舟町５－５－５ ☎0899-41-8751
★英弘チェン八幡浜店：八幡浜市昭和通1208－３ ☎08942-4-3335

高知県

★メルバ高知店：高知市北川添45－３ ☎0888-83-1612
★英弘チェン高知店：高知市旭町２－52 ☎0888-23-2231
★マイコンショップ・ボーイズ：中村市右山五月町２－16 ☎08803-4-2184

福岡県

★電波新聞社・西部本社：福岡市博多区博多駅前２－13－23 ☎092-431-7411
★デオニー小倉店：北九州市小倉北区馬借町１－６－15 ☎093-551-6339
★小倉パソコン館：北九州市小倉北区魚町２－２－17 ☎093-551-6281
★紀伊国屋書店：福岡市中央区天神１－11－11 ☎092-721-7755
★ICランドマルコス：八女郡広川町新代875 ☎09433-2-3597
★ダイイチサン商事サンパレス本店：大牟田市新栄町14 ☎0944-57-5000
★カホマイコンセンター：福岡市中央区天神２－４－27 ☎092-714-5155
★カホムセンカホパーツセンター小倉店：北九州市小倉北区京町3-6-22 ☎093-551-3688
★カホムセンカホパーツセンター久留米店：久留米市天神町２－44 ☎0942-35-8478
★カホムセンカホパーツセンター大牟田店：大牟田市栄町２－16 ☎0944-52-4367
★デンキのカホ飯塚店Ｂ館マイコンフロアー：飯塚市吉原町７－25 ☎09482-2-1588
★デンキのカホ直方駅前店：直方市古町247－１ ☎09492-5-1717
★ベスト電器福岡本店：福岡市中央区天神１－９－28 ☎092-781-7131
★ベスト電器西新店：福岡市早良区西新４－８－24
★ベストマイコン久留米：久留米市東町字三角 ☎0942-34-2944
★ＭＹ・パソコンショップ五条：太宰府市大字太宰府249－１ ☎092-923-3434
★そごうELEHOBBYマイコンセンター：北九州市八幡西区黒崎1-1-1 ☎093-641-7080
★岩田屋：福岡市中央区天神２－11－１ ☎092-721-1111
★ナンバーワン寿屋久留米店：久留米市六ッ門７－１ ☎0942-39-4701
★日本ビデコン：福岡市博多区博多駅南３－２－６ ☎092-474-0027

佐賀県

★ナンバーワン寿屋佐賀駅前店：佐賀市駅南本町６－４ ☎0952-23-4101
★コンピュータショップITC：唐津市呉服町1799－１ ☎09557-4-1588
★ベスト電器佐賀店：佐賀市松原１－２－22 ☎0952-24-7205

長崎県

★カホムセンカホパーツセンター長崎店：長崎市油屋町２－40 ☎0958-21-1079
★ベスト電器長崎新地店：長崎市新地町１－１ ☎0958-28-1333
★ベスト電器浜の町店：長崎市浜の町３－17 ☎0958-21-0690
★ダイイチ浜電気：長崎市浜町２－32 ☎0958-26-4151

熊本県

★電波新聞社・熊本支局：熊本市小山町503－２ ☎096-380-7500
★マツフジ：熊本市下通1-9-1 ☎096-354-9111
★ベスト電器銀座通店：熊本市下通１－９－４ ☎096-355-1351
★熊本市城屋パレックス：熊本市下通１－３－10 ☎096-325-3111
★寿屋本荘店：熊本市本荘店３－３－３ ☎096-372-5412

大分県

★トキハマイコンコーナー：大分市府内町２－１－４ ☎0975-38-1111
★デンキのカホ日田店：日田市中央１－３－12 ☎09732-3-6094
★パソコンハウストム：別府市南立石１区２組 ☎0977-26-0855
★ベスト電器大分パソコン館：大分市中央町２－３－10 ☎0975-32-9396

鹿児島県

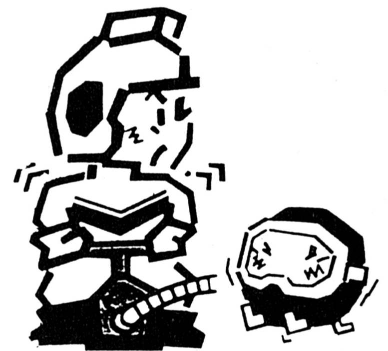
★電波新聞社・鹿児島支局：鹿児島市新屋敷町16－201 ☎0992-26-3630
★山形屋：鹿児島市金生町-1 ☎0992-24-6111
★千年堂：鹿児島市中町9-1 ☎0992-22-1600
★マイコンランド鹿児島：鹿児島市新屋敷町26－１ ☎0992-25-7733
★パソコン明昭堂：鹿児島市西千石町11－19 ☎0992-25-2020
★ベスト電器パソコン館：鹿児島市加治屋町１－38 ☎0992-23-2081
★システムイン鹿児島：鹿児島市加治屋町１－１ ☎0992-23-8366
★マイコンランド川内：川内市本町19－11 ☎0996-25-1133

宮崎県

★宮崎寿屋百貨店：宮崎市橘通東４－８－１ ☎0985-27-4111
★ナンバーワン寿屋電器都城店：都城市中町14－20 ☎0986-22-1258

沖縄県

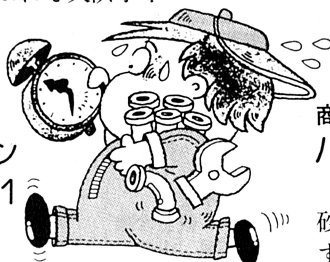
★沖縄電子：宜野湾市大山1531－１ ☎09889-8-2358
★パソコンショップオオヤマ：那覇市長田２－12－15 ☎0988-53-0710
★コンピュータ沖縄：沖縄市照屋１－５－13 ☎0989-38-6458
★マイコンショッププロム：那覇市首里末吉町２－239－４ ☎0988-86-6829
★沖縄コンピューターサービス：島尻郡南風原町兼城587－２ ☎0988-89-3931



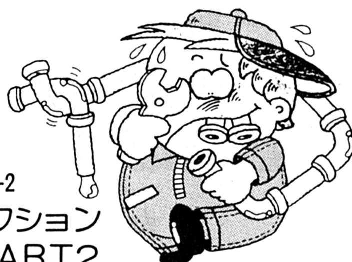
当社ソフトを通信販売でお求め下さい!!

1 パイプコネクションシリーズ（パズル形式ゲーム）

与えられた時間内にパイプをどんどんつないでいかないと、水があふれて大洪水！



商品コードP-1
パイプコネクション
PART1



商品コード P-2
パイプコネクション
PART2

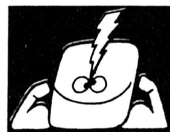
砂漠のあちらこちらにある水タンクに水を補給するために、障害物を避けてパイプをつないで！

FM-7, FM-new7, FM-77用カセットテープ……………………各1500円(送料込み)

2 なんでもクイズシリーズ

さあ！君は何問答えられるかな？
1分間早打ちクイズ、連続20問回答クイズの2種類のクイズ出題ができ、各クイズそれぞれについての正答率、各クイズ出題毎の正答率を記録できます。また、正答率の低い問題を集めた難問クイズも出題できます。

このクイズは、中学3年間に習うものから、各200題～300題集めて出題していますから、勉強のまとめにも最適です。



商品コード NQH-1 歴史なんでもクイズ
商品コード NQE-1 英語なんでもクイズPART1
商品コード NQK-1 漢字なんでもクイズPART1
商品コード NQM-1 数学なんでもクイズPART1
商品コード NQG-1 地理なんでもクイズ
商品コード NQS-1 理科なんでもクイズPART1

FM-8, FM-7, FM-new7（5インチディスク）……………………各3500円
FM-77用（3.5インチディスク）…………………… 3800円(送料込み)

3 簡易漢字ワープロ（商品コード JP-1）

FM-8, FM-7, FM-new7（5インチディスク）……………………各4500円
FM-77用（3.5インチディスク）…………………… 4800円(送料込み)

お求めは下記住所宛、取金書留でお願いいたします。(電話では受付ません。)
※お申込みされるとき、商品コード、使用しているパソコンも忘れずに御記入下さい。

I-cell アイセル株式会社 TEL(03)956-9731(代表)
〒173 東京都板橋区小茂根1-25-22 ニューハイム江古田403

切取り線

通信販売申込書

機種：FM-8/7/77のどれか 媒体：テープ、フロッピー(3.5/5インチ)

ふりがな 住　所		注文商品コード	機種	媒体
ふりがな 氏　名				
		合計金額		

ワールド イン アオヤマ

パソコン店オープン予定　4月群馬前橋店オープン

池袋ワープロ店オープン

●ワープロタイムレンタル



青山学院大学，文学部 斉藤久美子，文学部 椎谷朝子

全国・電話で買取り

即，現金の簡単システム！ いつでもどこからも24時間

日経新聞、日経産業新聞で紹介された24時間サポート体制

中古商品

NEC.

品名	定価	価格
PC-6001（本体）	¥ 89,800	¥ 22,000
PC-6001 MKII	¥ 84,800	¥ 48,000
PC-6001 MKIIロードランナーセット	¥ 89,600	¥ 52,000
PC-6001 MKII SR	¥ 89,800	¥ 67,000
PC-8001（本体）	¥168,000	¥ 32,000
PC-8001 MKII	¥123,000	¥ 55,000
PC-8801（本体）	¥228,000	¥ 88,000
PC-8801 MKII/10	¥168,000	¥110,000
PC-8801 MKII/30	¥275,000	¥170,000
PC-8801 MKII/30(仕様)	¥265,000	¥140,000
PC-8801 MKII/30SR	¥258,000	¥190,000
PC-9801（本体）	¥298,000	¥130,000
PC-9801 F2(本体)	¥398,000	¥230,000
PC-8201（ハンドヘルド）	¥138,000	¥ 70,000
PC-8054（ディスプレー）	¥ 67,800	¥ 42,000
PC-80S31(フロッピー)	¥168,000	¥ 98,000
PC-8822（プリンター）	¥234,000	¥130,000
NM-9200 RO（プリンター）	¥320,000	¥150,000
PC-DR320（データレココーダ）	¥ 19,800	¥ 9,500

Sharp.

品名	定価	価格
mz 1200（本体）	¥148,000	¥ 40,000
mz 1500（本体）	¥ 89,800	¥ 60,000
mz 2000+Gラム付	¥257,000	¥ 65,000
mz 721（本体）	¥ 89,800	¥ 28,000
mz 731（本体）	¥128,000	¥ 38,000
x—1（本体ディスプレー、Gラム）	¥300,000	¥130,000
x—1cs（本体、ディスプレー）	¥219,600	¥142,000
PC-1245（ポケコン）	¥ 17,800	¥ 7,000
PC-1246（ポケコン）	¥ 17,800	¥ 9,500
PC-1350（ポケコン）	¥ 36,800	¥ 22,000
PC-1500（ポケコン）	¥ 59,800	¥ 24,000
12M212C（ディスプレー）	¥ 69,800	¥ 35,000
14M141C（2000ディスプレー）	¥ 69,800	¥ 40,000

Fujitsu.

品名	定価	価格
FM-7（本体）	¥136,000	¥ 68,000
FM-8（漢字ロム・非漢字ロム）	¥218,000	¥ 52,000
FM-11BS（本体）	¥398,000	¥300,000
MB 27501（データレコーダ）	¥ 12,800	¥ 7,000

全商品保証付　**日曜日配達可能**

豊富な在庫　**高額下取制度**

24時間サポート体制

コンピューターに異常が発生したらすぐお電話下さい。

サポート・サービスセンターは24時間的確なお答をいたします。

当社販売製品以外のサポートは一切お断りさせていただきます。

買取り，ハードのことなら何でもお気軽に，　マイコンを買う時，マイコンを買替える時，私たちは価格，アフターサービス共に自信をもってお答えいたします。

03-987

(株)ワールド イン アオヤマ　　サポート　東京都豊島区要町3-38-8

池袋店営業時間10：30～19：00
木曜日定休日

3月30日 池袋ワープロ店オープン

サンシャイン60階通り東急ハンズ隣り5F

池袋パソコン店同時オープンセール実施中

3月10日～4月31日 パールシティー2F

8801/II SR 基本セット

PC 8801/II SR30	¥258,000
PC KD551K	¥ 99,800
ハイドライド	¥ 6,800
IBMブランクディスケット	¥ 12,000
ジョイスティック	¥ 12,000
合計-374,400	¥310,000

9801 F2 松ワープロセット

PC 9801F2	¥398,000
PC KD551K	¥ 99,800
PC PR101(用紙付)	¥240,000
ソフト「松」	¥ 98,000
ヘッドクリーニングディスク	¥ 3,500
合計-¥864,700	¥665,000

X-1ターボ/30セット

X-1/30	¥278,000
CZ850D	¥129,800
IBMディスケット10枚	¥ 12,000
合計-¥417,600	¥330,000

6001/II SR 野球狂セット

PC 6001/II SR	¥ 89,800
PC KD252	¥ 67,800
野球狂	¥ 4,000
合計-¥161,600	¥132,000

8801/II SR30ワープロセット

PC 8800/II SR30	¥258,000
PC KD551K	¥ 99,800
PC DR330	¥ 19,800
ブランクディスケット10枚	¥ 12,000
PC PR101(用紙向)	¥240,000
ユーカラ	¥ 28,000
合計-655,400	¥542,000

FM-ニュー7セット

FM-ニュー7	¥ 99,800
CMT141F	¥ 67,800
PHC-DR	¥ 12,800
合計-¥182,600	¥146,000

X-1/20セット

X-1/20	¥248,000
CZ850D	¥129,800
IBMディスケット10枚	
合計-¥387,600	¥309,000

mz1500システムセット

mz1500	¥ 89,800
mz1D15B	¥ 69,800
サンダーフォース	¥ 4,800
合計-¥164,400	¥125,000

8801/II SR 21%offセット

PC 8801/II SR10	¥168,000
PC KD551K	¥ 99,800
PC DR330	¥ 19,800
ロードランナー	¥ 4,800
ジョイスティック	¥ 12,000
合計-¥292,400	¥240,000

6001/II SR ロードランナーセット

PC 6001/II SR	¥ 89,800
TV用コンバーター	¥ 7,000
PC DR311	¥ 11,800
ロードランナー	¥ 4,800
合計-¥114,400	¥ 94,800

高額下取制度

下取機種	購入機種	
8801/II-30	8801/II SR 30	差額 ¥85,000～¥89,000
8801/II-10	8801/II SR 10	〃 ¥49,000～¥57,000
X-1	X-1 ターボ30セット	〃 ¥210,000～¥250,000
X-1C	X-1 ターボ20セット	〃 ¥215,000～¥225,000

月々3,000円から最長60回までの超低金利。 7月ボーナス一括払いOK

日立，東芝，Epson

パソピアア(本体)	¥119,800	¥48,000
PA-7165(ディスプレー)	¥ 99,800	¥42,000
JR 200(本体)	¥ 79,800	¥20,000
HC-20(ハンドメルド)	¥138,000	¥68,000
RP-80(プリンター)	¥ 89,800	¥48,000
RP-80 F/TIIK(プリンター)	¥119,800	¥89,000
TF 10(フロッピー)	¥125,800	¥75,000
TF 20(フロッピー)	¥142,000	¥72,000

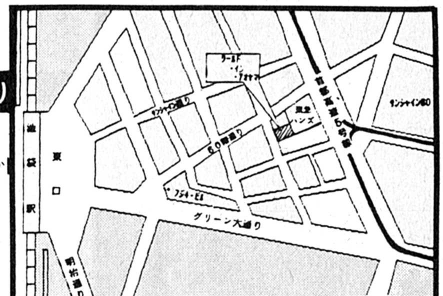
Tomy, SEGA, MSX,

ぴゅー太(本体)	¥ 59,800	¥16,000
SC 3000(本体)	¥ 29,800	¥16,000
SC 3000H(本体)	¥ 32,800	¥20,000
ファミリーコンピュータ(本体)	¥ 14,800	¥ 9,800
CF 2000(本体PF付)	¥ 59,800	¥34,000
PHC-30(本体)	¥ 59,800	¥34,000
HB 101(本体)	¥ 46,800	¥30,000

各紙に紹介された当社のオーダー注文システムを是非御利用下さい。

全国電話で買取り

今、お持ちの機種をその場で買取りいたします。
池袋店に直接お持ちいただくかお電話にてお問合せ下さい。



買取りのお客様へ

最近、買取り時に即金にて、支払をしない販売店が増えておりますが、私共、池袋店では、52万円まで即金にて、御送りいただいた場合でもお約束日までに代金をお支払させていただきます。

24時間クレジット受付・24時間注文

自宅にいながらクレジット。それも24時間，いつでもどこでも注文センターはあなたからの電話をお待ちいたしております。

頭金なし・キャンパスクレジット

今，お持ちの機種を下取りにして新品・中古を買う。こんな便利な買い方も出来ます。

機種で悩んだらダイヤルイン 希望機種が決まったらダイヤルイン

24時間，全国どこからでも受付出来ます。

下取り、買取りのお客様へ

当社では、取扱わない機種があったり、買取額が数日により変わる事があります。御来店いただく前に御連絡いただけたらと思います。

7771

24時間受付中

本社 東京都豊島区要町3-38-1 池袋店 東京都豊島区東池袋1-28-6



4月群馬前橋店オープン

全国どこでも郵送する。

ワールド イン アオヤマの ソフト郵送システム

ソフトの申し込みは申し込み用紙に記入のうえ現金書留にて申し込み下さい。

現金書留申込用紙

ソフト割引価格＋350＝現金書留にて送り下さい。

住所	商品名	金額
氏名	本体機種	郵送料金
様		合計金額

郵送料は1本350円　2本以上500円となります。

送り先 〒171 東京都豊島区要町3-38-1 ㈱ワールド イン アオヤマ ソフト注文係

PC 6001/mkII SR

商品名	メディア	定価	割引価値
パソコンタワー	T/B	980	850
EFORMN	T/B	4,000	3,600
AX-9 3Dフライトシミュレーター	T/B	2,800	2,520
チョップリフター	T/B	4,800	4,320
ドンキーコングⅢの大逆襲	3.5'D	5,800	5,220
ロードランナー	T/B	4,800	4,320
野球狂	T/B	4,000	3,600
リザード	T/B	4,800	4,320
テラ4001	T/B	4,800	4,320
プロフェッショナル麻雀	T/B	4,800	4,320
パックマン	T/B	3,500	3,150
ゼビウス	T/B	3,500	3,150

PC 8001/mkII SR

商品名	メディア	定価	割引価値
ダンジョン	T/B	5,200	4,700
コスモミューター	T/B	4,000	3,600
ジャン狂	T/B	4,000	3,600
コリドール	T/B	4,500	4,050
信長の野望	T/B	4,500	4,050
デゼニランド	T/B	4,800	4,320
サラダの国のトマト姫	T/B	4,800	4,320
パンチボール・マリオブラザーズ	T/B	3,600	3,240
フラッピー	T/B	4,500	4,050
ロードランナー	T/B	4,800	4,320

PC 8801/mkII SR

商品名	メディア	定価	割引価値
FREE WAY	5'2D	5,800	5,300
サンダーフォース	5'2D	6,900	6,300
コンストラクション			
スタコラサッチャン	5'2D	5,800	5,220
飛車	T/B	4,200	3,780
ピーピングスキャンダル	5'2D	6,500	5,900
ファイヤークリスタル	5'2D	7,800	7,100
ドラゴンスレイヤー	5'2D	7,200	6,500
プラズマライン	T/B	4,800	4,320
野球狂	5'2D	6,800	6,150
プラズマライン	5'2D	6,900	6,210
THE BLACK ONYX	5'2D	7,800	7,100
チョップリフター	5'2D	6,800	6,150
ファイヤークリスタル	T/B	4,800	4,320
F2グランプリ	T/B	3,800	3,420
飛車	5'2D	6,400	5,800
プロフェッショナル麻雀	5'2D	6,800	6,150
ロードランナー	5'2D	6,800	6,150
ハイドライド	5'2D	6,800	6,150

MSX

商品名	メディア	定価	割引価値
デゼニランド	T/B	4,800	4,320
タティカ	ROM	4,800	4,320
ゴルフ狂	ROM	4,800	4,320
倉庫番	ROM	4,800	4,320
ミステリーハウスⅡ	T/B	3,800	3,420
プロフェッショナル麻雀	T/B	4,000	3,600
クィーンズゴルフ	ROM	4,800	4,320
グライダー	ROM	4,800	4,320
フラッピー	T/B	3,800	3,420
ローラーボール	ROM	4,800	3,320
ヴォルガード	T/B	4,200	4,780
続・黄金の墓(スフィンクスの謎)	T/B	4,800	3,320
スコープオン	ROM	4,800	4,320
ボンバーマン	ROM	4,800	4,320
ベースボール	T/B	3,200	2,880
ホールインワン	ROM	4,800	4,320
はらペンパックン	ROM	4,800	4,320

X-1 シリーズ

商品名	メディア	定価	割引価値
スプリングパニック	T/B	980	880
TONKY	T/B	3,800	3,420
GHOST TOWN	T/B	3,800	3,420
トロップウエイ	T/B	4,500	4,050
トランプ狂	T/B	4,000	3,600
パンチボール・マリオブラザーズ	T/B	3,600	3,240
サラダの国のトマト姫	T/B	4,800	4,320
フラッピー	T/B	4,500	4,050
ヴォルガード	T/B	4,500	4,050
プラズマライン	T/B	4,800	4,320
エキストラピンボール	T/B	3,500	3,150
EGGY	T/B	4,200	3,780
H.P王将	T/B	4,200	3,780
野球狂	T/B	4,000	3,600
野球狂	5'2D	6,800	6,120
ミステリーハウス/ウォーリー	T/B	3,800	3,420
ちまちま	T/B	4,800	4,320
F2グランプリ	T/B	3,800	3,420
ドラゴンスレイヤー	T/B	5,900	5,310
THE BLACK ONYX	T/B	5,800	5,220
ハイパワーオリンピック'84 I	T/B	4,800	4,320
ハイパワーオリンピック'84 I	5'2D	6,800	6,120
ちゃっくんぽっぷ	T/B	4,500	4,050
フロントライン	T/B	4,500	4,050
ギャラクシアン	T/B	3,500	3,150
X-1 ゼビウス JOY付	T/B	5,900	5,310
X-1 ゼビウス JOY付	5'2D	7,500	6,750

FM-7/77

商品名	メディア	定価	割引価値
仮面ライダー	T/B	4,800	4,320
ブルースリー	T/B	4,800	4,320
サラダの国のトマト姫	T/B	4,800	4,320
チャンピオン・バルダーダッシュ	T/B	4,800	4,320
キン肉マン	T/B	4,800	4,320
ラリパッパ野球団	T/B	3,800	3,420
マジンガーZ	T/B	4,800	4,320
信長の野望	T/B	4,500	4,050
マリオブラザーズSPECIAL	T/B	3,600	3,240
パンチボール・マリオブラザーズ	T/B	3,600	3,240
マイロリータ	T/B	3,800	3,420
FIERIE'S RESIDENCE	5'2D	7,800	7,100
フラッピー	T/B	4,500	4,050
サンダーフォース	T/B	4,500	4,050
ヴォルガード	T/B	4,500	4,050
名棋士	T/B	3,800	3,420
プラズマライン	T/B	4,800	4,320
カレイジアス・ペルセウス	T/B	4,800	4,320
テラ4001	T/B	4,800	4,320
ドラゴンスレイヤー	T/B	4,800	4,320
ラリーX	T/B	3,500	3,150
ちゃっくんぽっぷ	T/B	4,500	4,050
フロントライン	T/B	4,500	4,050

mz1500

商品名	メディア	定価	割引価値
マリオブラザーズSPECIAL	QD	5,200	4,680
3-Dゴルフシミュレーション	QD	4,000	3,600
不思義の国のアリス	QD	4,500	4,050
HP 王将	QD	4,200	3,780
サラダの国のトマト姫	QD	5,800	5,220
惑星メフィウス	QD	4,800	4,320
ヴォルガード	QD	4,800	4,320
フラッピー	QD	4,800	4,320
サンダーフォース	QD	4,800	4,320
ロードランナー	QD	5,200	4,680
パックマン	QD	4,800	4,320
不思議の国のアリス	QD	4,800	4,320

03 973 5578

リストに無いものはお電話にて問合せ下さい。営業時間10:30～16:00

高額下取制度

下取機種	購入機			
8801 II 30	8801 II SR 30	差額	¥85,000	¥89,000
8801 II 10	8801 II SR 10	〃	¥49,000	¥57,000

3月30日池袋ワープロ店オープン パールシティー5F

池袋パソコン店同時オープンセール実施中

本　社　東京都豊島区要町3-38-1　サポート　東京都豊島区要町3-38-8　池袋店　東京都豊島区東池袋1-28-6

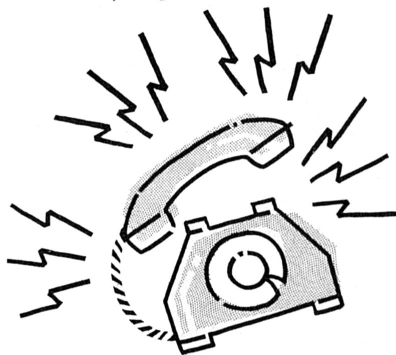
ワールド イン アオヤマは日経新聞・日経産業新聞等経済紙にまで紹介された販売店です。

中古マイコンショップ

渋谷駅前
ハチ公口 徒歩0分

激安
中古マイコン在庫300台！
中古ソフト大量展示

全国ネットであなたのマイコンを



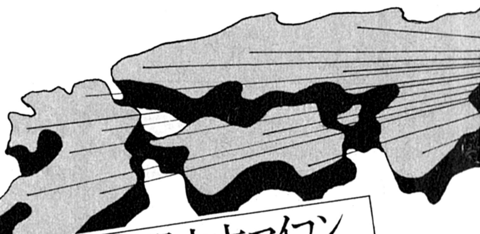
保証します 全商品３ヶ月～１年　当社の中古マイコンは自社ナンバーで商品登録されており、買替や手放す場合アフターサービスなど有利です。(完全管理制度)

低金利です クレジット月々3,000円より・３回～60回まで下取差額クレジットＯＫ！

捜します 欲しい機種を捜したり予約も受付て、いち速く納品致します。

買替自由です ビデオからマイコンへ、マイコンからビデオ・オーディオ・無線・ニューメディアテレビなどへと、あらゆる商品へ買替OK！

格安です 各社 新品 特価販売！ まずはお問い合せ、ご来店下さい。



なぜ今 中古マイコンなのか！

たとえば中古車などはサビやエンジンの消耗など中古・新品の差は大きいが、マイコンの場合はＬＳＩという半導体がほとんど。これには消耗・老朽化などまったくといっていいほどない！中古マイコンは限りなく新品に近い商品なのである。

それともう一つは買替や手放す場合。新品は買った直後に中古価格に値下がりしてしまう。もっとも、人気・不人気でかなり違うが、とにかく値下がりしてしまう。中古なら安いし、買替や手放す場合も値下がりは少ない。中古といっても現行の新製品は揃っているし、使用する側のニーズさえ合っていれば中古マイコンをお薦めしたい。

超 お買得中古マイコン 本体・周辺機器のリストができました！！

全メーカー満載

●お申し込みの方は60円切手2枚を同封の上、当社中古マイコンリスト係へ御請求下さい。

超お買得品セット

頭金なし クレジットOK！ 下記のお支払いの中からお選び下さい。

注文No.410 限定8台 NEC PC-6001セット

PC-6001(本体・中古)
PC対応データレコーダー

合計定価 ~~¥102,600~~

現金特価 ¥29,800

そのままTVにつなげます。(ケーブル付)

注文No.411 限定5台 NEC PC-6001mkIIセット

PC-6001mkII(本体・新品)
TX-12T1(ナショナルカラーモニター・新品)
PHC-DR(サンヨーレコーダ・新品)
RGBケーブル

合計定価 ~~¥162,400~~

特価 ¥93,800

回数	1回目	2回目以降
12	¥8,904	¥8,400
24	¥6,670	¥4,400
36	¥5,936	¥3,100

注文No.412 限定9台 NEC PC-8801MKIISR(model 30)セット

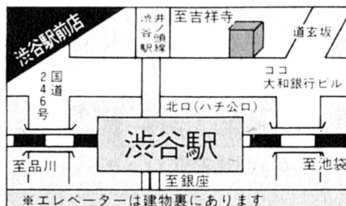
PC-8801MKIISR M30(本体・新品)
PC-TV351(640×400カラーモニター・新品)
RGBケーブル

合計定価 ~~¥387,800~~

新製品大特価 ¥309,800

PC-TV351はテレビ機能、ワイヤレスリモコン付

回数	1回目	2回目以降
24回	¥15,870	¥14,800
36回	¥13,956	¥10,400
48回	¥11,144	¥8,200



《お申し込み方法》

★今すぐ上記の注文No.にてお電話でお申込下さい。★限定台数ですのでお早めにお願致します。

●マイコンのお求め、下取、売却は今すぐお電話で！

株式会社
日本マイコン流通センター ☎03(463)4455 (ヨシココ)

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル

●受付/午前10時→午後7時

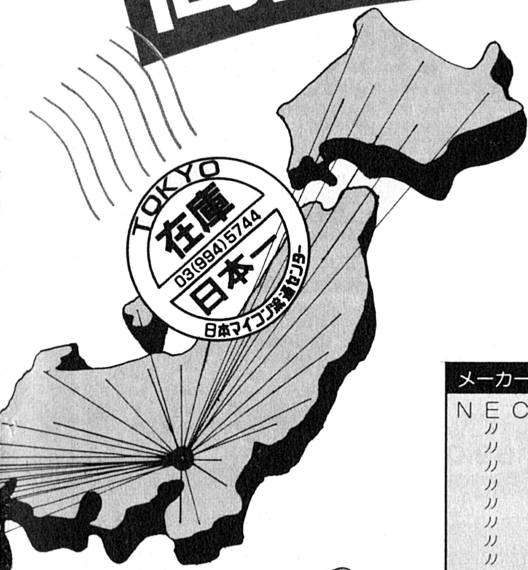
日本マイコン流通センター

マイコン・ワープロ・周辺機器・ソフト・書籍などまとめて

高価下取・買取

全国どこでも
お電話一本で

通信下取販売・買取



中古マイコン

メーカー	機種名	特価(円)	メーカー	機種名	特価(円)
NEC	PC-9801M2(新同)	328,000	シャープ	X1,X1C,X1D(本体,モニター)	126,000より
〃	PC-9801F2	276,000	〃	MZ-700シリーズ	22,000より
〃	PC-9801	134,000	東芝	パソピア16(カラーモニター他付)	328,000
〃	PC-8801MKIISR30(新同)	202,800	〃	パソピア(PA-7010)	29,800
〃	PC-8801MKII 10,20,30	118,000より	〃	JW-1(プリンタ付ワープロ)	268,000
〃	PC-8801	94,000	日立	ベーシックマスターL3MK5	48,000
〃	PC-8001MKII	58,000	〃	MB-16003(16000モニターセット)	328,000
〃	PC-8001	35,000	富士通	FM-7	68,000
〃	PC-6601	78,000	〃	FM-8	64,000
〃	PC-6001MKII	45,000	〃	マイオアシスII(ワープロ)	208,000
〃	PC-6001	22,000	〃	オアシスライト(ワープロ)	154,000
〃	PC-PR-201(136桁プリンタ)	198,000	ナショナル	JR-100	19,800
各社	中解像度モニター	24,000より	APPLE	APPLE J-PLUS	128,000
〃	高解像度モニター	38,000より	三菱	マルチ8	39,800
〃	超高解像640×400モニター	69,800より	〃	MP80FD(マルチ8用ディスク・増設付)	79,800
〃	グリーンモニター	12,000より	サンヨー	PHC-20	19,800
〃	フロッピィディスク1.2ドライブ	49,800より	カシオ	FP-1100	39,800
シャープ	MZ-2000	59,800	セガ	SC-3000	14,800
〃	MZ-80B	58,000	バンダイ	RX-78	19,800
〃	MZ-2200	69,000	各社	MSX	22,000より
〃	MZ-5521	198,000	〃	プリンタ	14,800より

※その他在庫は、豊富にございます。

フレッシュな社員
アルバイト募集中
お問合せはお電話で

下取・売却をお急ぎの方は直接現品を宅急便などで右記へお送り下さい。

- 下取りご希望の場合は、一週間以内に、ご希望商品と下取分代金差し引きの請求書をお届け致します。
- 売却ご希望の場合は、現品が着き次第、3日以内に高価買取り代金をお届け至します。
- 下取り・売却どちらの場合も周辺機器、ソフト、書籍まで全て高価でお引取り致しますのでまとめてお送り下さい。

●マイコンのお求め、下取、売却は今すぐお電話で！

☎03(463)4455 (ヨシココ)

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル

キリトリ線

《無料見積申込書》 昭和　年　月　日　日本マイコン流通センター 御中

下取り機種			ご購入機種(新品)			中古品ご購入希望機種		
メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価

フリガナ お名前		ご住所	〒	TEL	
購入予定日	年　月	職業		年令		購入方法	現金　クレジット

★新品・中古品購入、下取りご希望の方は、この見積申込書に必要事項をご記入の上、今すぐお送り下さい。至急、見積と便利で簡単なお取引きを方法の説明書をお送り致します。★下取り品のない方も全メーカー商品格安で販売致します。お申し込み下さい。 B 4月号

NEW GAME SOFT
INFORMATION

超高速3Dグラフィックス+レーシングキットゲーム

本邦初のレーシングキットで新登場!

新発売

F2グランプリ

PC-8801/mkⅡ	CT	¥3,800
	5FD	¥5,800
MZ-2200/2000	CT	¥3,800
X1シリーズ	CT	¥3,800
FM-NEW7/77/7	CT	¥3,800
FM-NEW7/7	5FD	¥5,800
FM-77	3.5FD	¥6,800

今、君のレーシングスピリッツは

完全燃焼!

GPレーシングに興味ワクワクの君!
今までのレーシングに不満タラタラの君!
あのキャリーラボがやりました。「F2グランプリ」!
運転操作2モード。8国8コースにわたる新設サーキット。レースモードの他に練習走行モード付。
まだある。エディター機能付。
なんと、自分で自由自在にコースが組めるのだ。
マニアの君がうなる事はもう、まちがいないだろう。



パートナーショップ
- マイクロキャビン
- マイコンハウスSPS



Carry lab.

株式会社 キャリーラボ

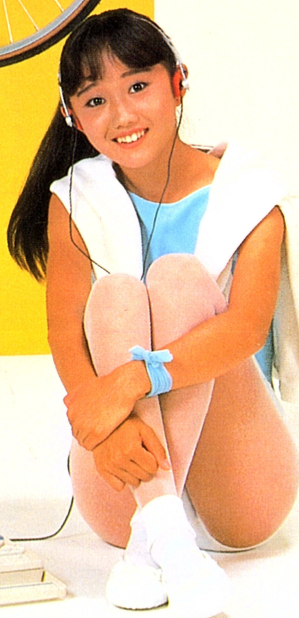
GAME SOFT シリーズ
〒862 熊本市大江6丁目25 25 金子ヒル1F
TEL 096(363)0211
FAX 096(363)0235 G2・G3

BASIC マガジン 4月号 請求券

大脱走 飛車 好評発売中! フロントライン ちゃっくんぽっぷ IBM-JXシリーズ新登場!

品質を大切にする<技術の日立>

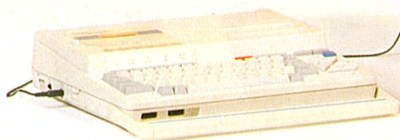
HITACHI







ポップな気分をありがとう



※写真中のヘッドホン，スピーカー，カセットテープ等は別売です。

ポップな友だちH2

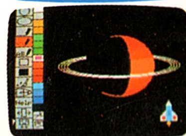
あそび心進歩人よ。新登場，日立のMSXパソコン<H2>にご注目あれ。ニューフィーリングのオーディオプレイが…，そして，パソコンプレイが，気軽に楽しくできるカセットデッキを内蔵しました。

●パソコンを手軽に楽しめる内蔵ソフト。①<コマンドテーブル>方式で簡単にカラフルなパソコンアートが楽しめる《スケッチ》②ピアノとオルガンの2つの音色で演奏が楽しめる《サウンド》③内蔵カセットデッキをパソコン制御《カセットオペレーション》④マシン語プログラムの入力や，デバッグに《モニタ》

●家庭用カラーテレビが使える3出力方式（RF・ビデオ・RGB）。

●RAM64KB標準実装。　●ROMカートリッジ2スロット装備。









日立パーソナルコンピュータ H2

●MB-H2本体価格
¥79,800

※テレビC15-S01は別売です。
※画面写真はハメ込み合成です。

MSX このパーソナルコンピュータは MSX のマークがついているROMカートリッジおよびカセットが使用できます。 MSX はマイクロソフト社の商標です。

HUMANICATION

資料請求券
B3-H2

●カタログをご請求の方は，資料請求券をハガキに貼り住所・氏名・年齢をご記入の上，
〒105　東京都港区西新橋2-35-6第三松井ビル
日立家電販売株式会社・宣伝部パソコン係まで。

—生活と技術をむすぶ—

日立家電販売株式会社

〒105東京都港区西新橋2-15-12(日立愛宕別館)TEL(03)502-2111

電波新聞社〒141東京都品川区東五反田1-11-15電話03(445)6111 定価350円(送料70円) 雑誌18361-4

マイコンBASICマガジン第四巻第四号通巻三十四号昭和六十年三月二十五日印刷 昭和六十年四月一日発行 昭和五十七年十二月六日第三種郵便物認可 昭和五十九年五月一日国鉄首都特別扱承認雑誌第七五一七号